STAR WARS: BATTLEFRONT - 4 OLDALON ÁT MUTATJUK BE A SHOOTERT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

Vissza a bűn könyörtelen világába: végre PC-re is megjelent minden idők egyik legjobb akciójátéka!

PC GURU 2015. 05.
15005
1995 Ft - 6,99 EUR

PATOLÓGIAI ÚTMUTATÓ

MORTAL KOMBAT X

Az eddigi legbrutálisabb és leglátványosabb epizóddal tért vissza a sorozat.

UPLAYES TELJES JÁTÉK:

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

ÚJRATÖLTÖTT MÉSZÁRSZÉK

KILLING FLOOR 2

A kooperatív shooterek királya visszatért, hogy újraírja a véres lövöldözés fogalmát.

PC GURU

Mindig is arra vágytál, hogy a neved a PC Guruban szerepeljen? Úgy érzed, ütős videókat tudnál csinálni, ami akár a magazin YouTube-csatornájára is kikerülhetne? Netán a hírek írásában érzed magad profinak? Esetleg más tehetség rejlik benned? Most itt a lehetőség, hogy bizonyíts: itt a PC Guru gyakornoki program!

Légy a gyakornokunk!

KIK JELENTKEZHETNEK?

Mivel nagy terveink vannak azokkal a gyakornokokkal, akik munkájukkal bizonyítják rátermettségüket, ezért 18 éven felüliek jelentkezését várjuk, nemtől függetlenül. Követelmény igazából csak kettő van: elsősorban az, hogy az illető imádja, és persze ismerje a videojátékok világát, másrészt hogy ne okozzon neki gondot naponta akár több órát is arra szánni, hogy eltanulja a választott munkája szabályait, fortélyait. Előnyt jelent, ha a szerkesztőség életében is részt tudsz vállalni, azaz velünk együtt dolgozhatsz, hogy minél több dolgot eltanulj! A jelentkezéseket e-mailben várjuk a **gyakornok@pcguru.hu** címre. A levélben szerepeljenek az alábbiak:

Pontos név | Életkor | Lakhely | Végzettség, és hogy hol tanulsz / dolgozol
Bemutatkozó szöveg | Leírás, hogy pontosan mely területtel foglalkoznál

PÁLYAMUNKA

A jelentkezők elbírálásához természetesen szükségünk van pályamunkára, méghozzá az alábbiakra:

- **Hírező:** 5-6 előre megírt, 800-2500 karakteres hír, lehetőleg különböző témákban (játék, üzlet, eSport)
- **Cikkíró:** 2-3 darab teszt és előzetes minimum 3600 karakterben, .doc / .rtf formátumban, képek nélkül. Hardveres cikkeket is elfogadunk!
- **Videószerkesztő:** Teljes egészében általad készített videó (lehetőleg teszt vagy bemutató) YouTube linkje, mellékelve a készítéséhez használt programok listáját (vagyis hogy pontosan mely programokban vagy jártas)
- **Grafikus:** Teljes egészében általad készített grafikus anyagok (banner, promóciós kép) JPG/PDF formátumban. Vektoros fájlok készítésében szerzett jártasság előny!

A pályázatokat egészen szeptember 1-jéig várjuk: a kiértékelést követően (amely a beérkezett munkák mennyisége miatt akár hetekig is eltarthat) a szerencséseket e-mailben értesítjük.

Egy próbát megér, nem igaz? :)

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (){redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselllenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. MÁJUS

PC-S GTA V! PC-S GTA V! PC-S GTA V! PC-S GTA V!

Nem, nem a copypaste csúszott meg, csupán a lelkesedés tört ki belőlem: végre megjött a PC-s GTA V, és hát hazudnék, ha azt mondanám, hogy ne ment volna a munka kárára – bár mivel tesztet írtam róla, igazából mondhatom azt, hogy minden beleölt (munka) óra kutatási célt szolgált. Szóval elstartolt na, másfél év várakozás után végre megérkezett a legszebb, a legtartalmasabb, a legjobb verzió, és így a GTA V-nek még az is összejöhet, hogy zsinórban háromszor nyer minimum egy díjat az Év játéka szavazásunkon. De meg is érdemli.

A kanyarban és a fejemben viszont már ott van a The Witcher 3, május legnagyobb játéka, amely érthető okokból nem fért bele a mostani számba, de így legalább maximalizálni tudjuk a rendelkezésre álló időt, hogy úgy kivesézzük, ahogy megérdemli. Bár az idő az, amiből mindig túlságosan kevés van egy print magazin életében, főleg ha zajlik az élet.

A PC Guru történetében pedig ismét zajlott, például a lapzárta napján tudtuk meg, hogy lehet, hogy költözni fogunk, április közepén pedig úgy alakult, hogy visszautasíthatatlan ajánlatott kapott szeretett kollégánk, az elsősorban az online-t koordináló, szeptember óta pedig a magazin hardverrovatát vezető Chocho is, a nyafogás világbajnoka ugyanis májustól máshol, egész pontosan a techvilágban folytatja tovább. Személyével ugyan nem aranyozza be a mindennapjainkat, de azért még fog cikket írni, és nagyon dolgozunk azon, hogy a tömegek által szeretett videórovatokból se tűnjön el véglegesen, hiszen üde színfoltja volt a PC Guru történetének, több esztendőn át építve a magazin hírnevét és tartalmi részét. Innen is köszönjük neki a sok éves munkát, és sok sikert a folytatáshoz!

Mi is folytatjuk, és lesz is mivel: a nemrég elindított gyakornoki programunk határidejét jelentősen kitoltuk, így ha valaki érzi magában a tudást és a bátorságot, hogy velünk dolgozzon, mindenképp jelentkezzen!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

CHRIS BEADTA A DEREKÁT, MEGELÉGELTE A SÉTÁT ÉS A TÖMEGKÖZLEKEDÉSEN VALÓ HERINGESKEDÉST, ÉS VETT EGY ROLLERT. ALIG VÁRJUK, HOGY ELTAKNYOLJON. NEKED MI VOLT EDDIG A LEGNAGYOBB POFÁRA ESÉSED, BICIKLIN, ROLLEREN, VAGY AZ ÉLETBEN?

Bate
Nagyjából öt évvel ezelőtt Budapest közepén (Kálvin tér) a piros felé közeledtem vagy 30 km/h-val, mikor fél kézzel rámarkoltam az első fékre. A levegőben dobtam egy tripla axelt, és a mai napig nem értem, hogy nem lett semmi bajom.

Obo
Jaj, hol is kezdjem: egyszer kosarazás közben úgy kifordult a lábam, hogy elszakadt a bokaszalagom, aztán estem biciklivel pofára, mert azt hittem, tudok ugratni, a számtalan testnevelésórákon való bénázásáról már nem is beszélve. Nem nekem való a sport.

Chris
Mostanában nem nagyon estem el, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy nem ülök kerékpárra, motorbiciklire, és roll... izé, arra állok. De az biztonságos! Egyszer viszont akkorát estem biciklivel az úttesten, hogy bement az aszfalt a körmöm alá. Majdnem el is gázoltak közben.

JohnBart
Gyerekkoromban egyszer kitévedtem egy szánkóval a biharfüredi sípályára, lesiklás közben pedig természetesen fel is borultam, aminek lábzúzódás, ínszalagszakadás és gipsz lett a vége. Nem volt jó érzés, de legalább hetekig nem kellett utána tornaórákra járnom.

Chocho
Kétévesen taknyoltam el a Balatonnál bicajjal, máig magamon viselem a sebek nyomait. Aztán egyszer egy évvel később is orra buktam egy akkor már nagyobb bringával: a salakon húztam végig a képem, csoda, hogy nem tört el az orrom. Mondanom sem kell, egy ideje nem bringázok.

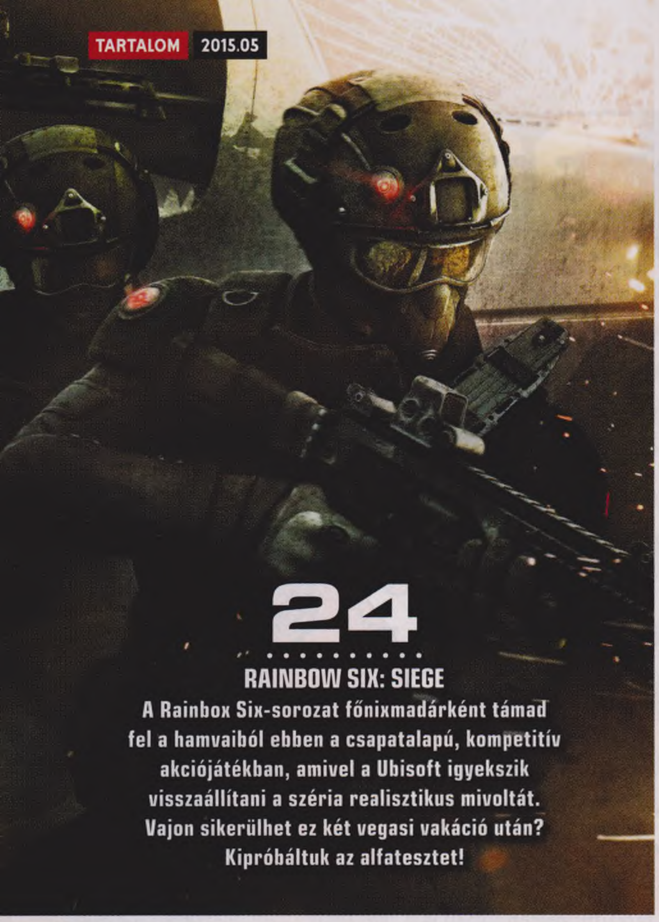
wilson
Nem maradt olyan karom és lábam, ami már ne lett volna gipszben – a csúcs talán a focizás közben megrepedt karom volt, amivel aztán még egy órán át védtem a labdákat. Aztán kezdett el fájni. Na meg mikor elgázoltak biciklin ülve, de a BMX-nek a haja szála se görbült szerencsére!

Midnite
Két éve egy eséssel arrébb toltam a budai bicikliutat. Két ujjam repedt, a kisujjam félbetört az ízületnél, az alkaromon felnyílt a hús, a könyököm négyszeresére dagadt, a csípőmön és lábszáramon hónapokig gyógyultak a sebek. Azóta nem szeretek bringázni.

Dzséjt
A legnagyobb esésem a Veszprémi Utcazene Fesztiválon volt, amikor a bokrokon át akartam levágni az utat. A gond az, hogy e városban semmi sincs szintben, így a bokor vége sem volt földszinten. Csont ugyan nem tört, de a zuhanás után nem néztem ki szívderítően.

Lor
Hétéves koromban kezdődtek a gondok, úgy tanultam biciklizni, hogy egy dombtetőről gurulgatva próbáltam ráérezni az egyensúlyra. Kimondottan sokat taknyoltam, de onnantól meg sem álltam. Így állok hozzá az élethez is, de az egyensúly megtalálása még nem megy.

McMacko
Szerencsére (lekopogom) eddig még nem volt ilyen. Eleve távol tartottam magam azoktól a cuccoktól, amelyekkel nagyot lehet zakózni. (Sí, deszka, motor, stb...) Viszont visszatérő jelenség, hogy félálomban leesek egy lépcsőn, vagy megbotlok. Rettenetes erre riadni.



24
RAINBOW SIX: SIEGE
A Rainbox Six-sorozat főnixmadárként támad fel a hamvaiból ebben a csapatalapú, kompetitív akciójátékban, amivel a Ubisoft igyekszik visszaállítani a széria realisztikus mivoltát. Vajon sikerülhet ez két vegasi vakáció után? Kipróbáltuk az alfatesztet!

26
STAR WARS: BATTLEFRONT
A Battlefront-sorozatot a Battlefield-széria atyja, a DICE veszi kezelésbe a legújabb részben, ami már úgy néz ki, hogy azt elhinni is nehéz. Szeretnéd átélni a klasszikus filmtrilógia leglátványosabb csatáit? Akkor ez lesz a te játékod – feltéve, ha elég erős géped vagy konzolod van.

Tartalom

ELŐZETES

008 Indie hírek
010 Factions: Origins of Malu
012 Asteroids: Outpost
014 Vector Thrust
016 Sword Coast Legends
018 Victor Vran
020 ARPG-körkép
022 Medieval Engineers
023 Warlocks vs Shadows
024 Rainbow Six: Siege
026 Star Wars: Battlefront
030 Killing Floor 2
032 StarCraft II: Legacy of the Void
034 Call of Duty: Black Ops III

TESZT

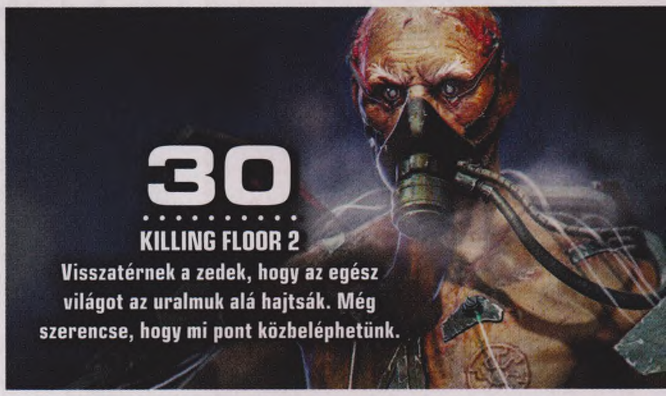
038 Grand Theft Auto V
042 AC Chronicles: China
044 War for the Overworld
046 EU IV: El Dorado
047 Stronghold II: Princess and the Pig
048 Etherium
050 Mortal Kombat X
054 Ride
056 Stock Car Extreme
058 Son of Nor
059 Lucius II: The Prophecy
060 Dungeons II
063 European Ship Simulator
064 Infinite Crisis
068 AoW III: Eternal Lords
070 Crypt of the Necrodancer
071 State of Decay: YOSE
072 Dark Souls II Scholar of the First Sin
074 Evolve DLC-k
075 Titan Souls
076 theHunter: Primal
078 Ironcast
079 Marvel Avengers: Age of Ultron
080 Dead Synchronicity
082 Making History: The Great War
084 Spirits of Xanadu
085 I am Bread
086 Cabela's African Adventure
087 Codename S.T.E.A.M.

HARDVER

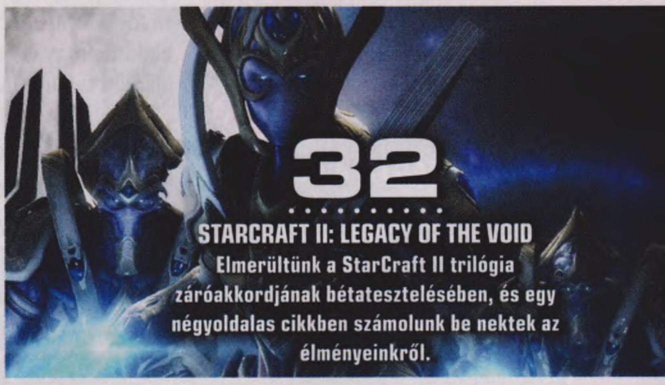
094 Hardverhírek
096 Építsünk Steam Machine-t!
098 Gigabyte GF GTX970IX
099 Hardverbemutató
100 Min fut jól a GTA V?
102 Speedlink Medusa XE
103 Samsung UD970
104 GeForce GTX TITAN X
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

088 Top 5 legjobb vétel
090 StarCraft história
092 Játékmentőöv
108 Külvilág
110 Levelezés
112 Egy kis közösségi élet



30
KILLING FLOOR 2
Visszatérnek a zedek, hogy az egész világot az uralmuk alá hajtsák. Még szerencse, hogy mi pont közbeléphetünk.



32
STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
Elmerültünk a StarCraft II trilógia záróakkordjának bétatesztelésében, és egy négyoldalas cikkben számolunk be nektek az élményeinkről.

34
CALL OF DUTY: BLACK OPS III
A jövő hadseregében már nem a kitartás vagy a bátorság a legfontosabb személyes tulajdonság, hanem hogy miből készülsz.

50
MORTAL KOMBAT X
Minden idők legvéresebb verekedős játékának fatality kivégzései után tuti rémálmaink lesznek. Get over here!

64
INFINITE CRISIS
A DC univerzum végtelen krízishelyzete egy MOBA képében elevenedik meg, tele ismert és szeretett szuperhősökkel.

85
I AM BREAD
Kenyérszimulátor. Kell ennél többet mondanunk? Na, ugye, hogy nem.

38
GRAND THEFT AUTO V
Mi sem akarjuk elhinni, pedig tényleg így van: megjelent a PC-s GTA V, és még csak nem is lett rossz az átirat!

104
NVIDIA GEFORCE GTX TITAN X
Megérkezett minden idők legerősebb egy GPU-s videokártyája, mi pedig azonnaé leteszteltük.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: UTZXK6S5

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. július 1-ig** érvényes.

Prince of Persia®
THE FORGOTTEN SANDS™

[ÍRTA **OBO**] *A Prince of Persia: The Forgotten Sands visszatérés a sorozat modern kori gyökereihez, egy kellemes, múltidéző kaland a kedvenc perzsa hercegünkkel, aki ezúttal rettentő homokszörnyek egész seregével néz szembe, hogy megmentse a világot a teljes pusztulástól.*

Az 1989-ben megjelent Prince of Persia egy csodálatos kis játék, amiben a Közel-Kelet misztikuma keveredik a kalandregények izgalmaival, egy olyan csomagot alkotva, ami nemcsak az érdekes koncepciójával és a kemény harcrendszerével hívta fel magára a figyelmet, hanem újszerű technológiai megvalósításaival is. Az első részt nem véletlenül emlegetjük máig a klasszikusok között, akárcsak az előd sikereire építkező, minden téren javult folytatást, ám a lendület a 90-es évek közepére megtört, a sorozat sorsát pedig a későn érkező és egyébként is katasztrofális harmadik rész pecsételte meg, ami után évekig esély sem volt arra, hogy egy újabb folytatás készüljön – egészen addig, amíg a Ubisoft kezébe nem került a játék. A franciák meglátták az alapötletben rejlő potenciált, és új elképzelésekkel kiegészítve 2003-ban feltámasztották a franchise-t – a többi pedig, ahogy mondani szokás, már történelem: a modern kori Prince of Persia jött, látott és győzött, legalább akkora, ha nem nagyobb sikereket aratva, mint az eredeti játék. A Sands of Time, illetve annak két folytatása, a Warrior Within és a Two Thrones rengeteg ember kedvence, amikhez kellemes emlékek egész sora társul, így nagy örömünkre szolgál azt mondani, hogy az e havi teljes játék a The Forgotten Sands, ami ebbe a közkedvelt vonulatba illeszkedik be.

ÚJRA AKCIÓBAN

A 2008-as reboot után a Ubisoft visszatért az eredeti formulához: a játék a Sands of Time és a Warrior Within eseményei közé ékelődik be, amikor hősünket a rettentő Dahaka még nem kergette a világ végére, de azért a sors manifesztálódott szörnyének fenyegetése nélkül sem unalmas a herceg élete, lévén egy szunnyadó erő ébred fel éppen. Az történt ugyanis, hogy a herceg apjának királyságát megtámadták az ellenfelei, annak reményében, hogy szert tegyenek a mesés gazdagságot ígérő kincstárának tartalmára. Minden eddiginél nagyobb offenzíva indult meg a birodalom ellen, az utolsó mentsvár pedig a főszereplő testvére, Malik irányítása alatt álló erődítmény, ahol ha nem sikerül megállít parancsolni a támadóknak, akkor oda minden – és a kezdő képsorok alapján bizony nagyon úgy áll a helyzet, hogy a túlerővel szemben nem tudnak mit kezdeni a védők. Maliknak azonban van még egy kártyája, amit nem játszott ki, egy rizikós lépés: feltámasztani Salamon király seregét, hogy ezzel szerezze vissza a fölényt – az viszont már túl későn derült ki, hogy a legendát félreértelmezte, és nem a híres uralkodó katonáit ébresztette fel több ezer éves szunnyadásukból, hanem az ellenségeit.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,6 GHz, kétmagos CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 6800/ATI RADEON X1600 VGA, 8 GB HDD

INFO

A Prince of Persia: The Forgotten Sands 2010. június 12-én jelent meg PC-re, egy hónappal korábban pedig konzolokra.

Szörnyű teremtmények másznak elő a föld mélyéből, melyek groteszk, oszladozó hullára emlékeztető külsejükkel már ránézésre is félelmet keltenek a halandókban, az érintésükre pedig minden élő személy homokbálvánnyá változik. Ezenfelül egy óriási szörny is megjelenik a színen, mint a sereg irányítója, és e megállíthatatlannak látszó, démoni lény egyetlen célja, hogy az egész világot meghódítsa. A helyzet tehát finoman szólva is katasztrofális, de a hercegnek már van tapasztalata hasonló krízisek megoldásában, és tétlenkedés nélkül el is indul megmenteni apja királyságát és egyúttal a világot, mielőtt a homokszörnyek mindent bekebeleznének. Hogy ezt megtegye, elsősorban az ügyességére és harci tudására kell hagyatkoznia, ennyi azonban nem elég a több ezernyi rém ellen. Szerencsére egy felsőbb létsík segítségére siet egy kifejezetten tetszetős dzsinn hölgy, Razia személyében, aki különleges erőkkel vértezi fel hősünket, esélyt adva ezáltal arra, hogy győzedelmeskedjen.

AKADÁLYPÁLYA

A játék tökéletesen megidézi a Sands of Time hangulatát, mind kinézetben, mind a játékmenet terén. A kalandjaink helyszínét adó erődítmény és kastély egy hatalmas, a közel-keleti, egész pontosan perzsa

A Forgotten Sands visszahozza a PS2-es éra PoP-trilógiájának népszerű hercegét, aki előbb kaszabol, és csak aztán kérdez.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

kultúrára jellemző stílusjegyeket magában hordozó, változatos és pompás helyszín, amely az előző generációs technológiai korlátok ellenére is egészen szép tálalásban rajzolódik ki a képernyőinkre. Csodálatos fürdők, aranyban úszó termek, lelakott udvarok és nyirkos katakombák váltják egymást a történet teljesítése során – az itt ránk váró feladatok pedig hasonlóképpen jól sikerültek.

A Forgotten Sands a sorozattól megszokott módon egy rakás platformfeladványt tartalmaz, amik egyre bonyolultabbak, nehezebbek, ahogy haladunk előre és bővül a repertoárunk. Az elején még csak egyszerű ugrásokat és falon futásokat kell bemutatnunk, ám egy idő után jönnek a mozgó csapdák, többek között körfűrészek és tüskés padlólapok formájában, majd az összetett, többlépcsős mechanizmusok is megjelennek, amiket mozgásba kell hoznunk, hogy tovább tudjunk lépni. Mindezen a különleges képességeink csavarnak egyet, amiket az ugrálással kombinálva kell használnunk. Az egyikkel megfagyaszthatjuk a vizeket az időben, hogy így készítsünk magunknak platformokat, a másikkal óriási szakadékokat hidalhatunk át egyetlen ugrással, vagy épp a múlt már rég elenyészett építményeit hívhatjuk vissza a jelenbe kapaszkodónak. Természetesen van idő-visszatekerés is, ha valahol fatális hibát vétenénk.

Telepítés, aktiválás

A májusi PC Guru egy kicsit kilóg a többi lapszám közül, ugyanis nem került bele DVD-melléklet, így a Prince of Persia sem telepíthető lemezről. Lapozzatok hát vissza a DVD-tartalom „helyére", és keressétek meg a beragasztott matricát, amin **egy speciális kód található, melyet a PC Guru Online kódbeváltó oldalán lehet felhasználni.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy **Uplay-kód** lesz, amit már beválthattok a Ubisoft áruházában. **A Uplay használata a Steaméhez hasonló:** először látogassatok el a **http://uplay.ubi.com** weboldalra, és a jobb felső sarokban kattintsatok a **„Download Uplay on PC"** gombra, majd a Uplay-kliens letöltése után indítsátok el a telepítést, aminek az elején kiválaszthatjátok a magyar nyelvet is. A Uplay-kliens települését követően indítsátok el a programot, és a **„Termékaktiválás"** gombra kattintva írjátok be a Uplay-kódot! A játék ez után tölthető le. A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót. Kérdésed van? Irány a link: **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A Prince of Persia: The Forgotten Sands a modern PoP-részek hattyúdala, és mint ilyen, erősen ajánlott a sorozat rajongóinak.

A játék azonban nemcsak a falak megmászásából áll, harcok is akadnak bőven. Ezek során jellemzően nagy túlerővel találjuk szemben magunkat, akár 20-30 szörny is lehet egyszerre a képernyőn, akik között mezei katonákat, pajzsos ellenfeleket és nagyobb behemótokat is találunk, így nem elég, ha csak hadonászunk a kardunkkal. Alapvető kombinációkat és lökéseket kell bevetnünk a fifikásabb ellenfelekkel szemben, és ott vannak a már említett, természetfeletti képességek is, amik a húzósabb helyzetekben jöhetnek jól. Ezekből négy, gyorsbillentyűkkel elérhető, az elemi erőket reprezentáló opciónk van, úgymint a föld ereje, ami kőpáncélt húz körénk, a víz, ami jégcsapások formájában van jelen, a szél, amivel tömegeket oszlató tornádót kelthetünk, és a tűz, amivel lángba boríthatjuk a támadókat. E változatos erők és az ellenfelek sokasága egy érdekes és végső soron szórakoztató harcrendszert eredményez, ám ennek ellenére is azt kell mondanom, hogy ez a játék leggyengébb pontja, ugyanis túlságosan is könnyű leverni az ellenünk küldött, kifejezetten buta katonákból álló hadat. Sajnos alapjáraton kevés a kihívás, bár ezen javít a magasabb nehézségi szint, amit bármikor választhatunk, sőt érdemes rögtön ezen kezdeni.

Mindezen felül a játék tartalmaz még egy teljesen mellékes Challenge módot is, amit a történet teljesítésével oldhatunk fel. Ebben az a feladatunk, hogy minél gyorsabban leszámoljunk a hullámokban támadó és egyre nagyobb erőkkel érkező ellenfelekkel (összesen nyolc menet van), vagy a megadott idő lejárta előtt likvidáljuk mindet.

NOSZTALGIA

A jelenlegi állás szerint a Forgotten Sands a sorozat az utolsó darabja, a Ubisoft ugyanis pihenőt rendelt el, és nem tudni, hogy mikor lesz a nagy, már várt visszatérés. Addig be kell érnünk az eddigi epizódokkal, de szerencsére amit kaptunk, az minden esetben megállja a helyét. A fejlesztőcsapat maximálisan hű tudott maradni ahhoz, amiért szeretni lehet ezt a szériát, és nemcsak a jól ismert ötleteket melegítették fel újra, hanem új dolgokat is adtak a formulához, amik színesítették az élményt.

A játék persze messze van attól, hogy tökéletesnek nevezzem, de kétségtelenül szórakoztató ennyi év elteltével újra annak a bizonyos hercegnek a bőrébe bújni és még egy utolsó kalandra indulni – bármit is hozzon ugyanis a jövő, biztosra vehetjük, hogy radikális változások várnak ránk a sorozatban. A Forgotten Sands ebből a szempontból tehát tényleg az utolsó, „igazi" Prince of Persia, és éppen ezért hiba lenne kihagyni.

INDIE HÍREK

Hosszú hónapok óta érlelődött bennünk a gondolat, hogy végre újítsunk egyet az Indie híreken, és bár ez a forma még mindig nem a végleges, valamennyire már mutatja, hogy milyen ötleteink voltak a rovat felfrissítéséhez. Ez persze egy folyamat, vagyis a jövőben még többször is hozzá fogunk nyúlni a kerethez: reméljük, tetszeni fog nektek is a végeredmény!

KICKSTARTER ÍGÉRETEK

Érdekes kalandjáték elkészítésére állt össze egy fiatal csapat: az **Elsinore (http://kck.st/1DCvf5o)** az Idétlen időkig című film ötletét és Shakespeare Hamletjét gyúrja össze. Opheliának, a dán kisasszonynak látomása támad: Elsinore várában négy nap múlva mindenki meghal. Ráadásul hősnőnk egy időhurokba kerül, újra és újra ugyanazt a négy napot éli át. Bármit teszünk, annak azonnali következménye van és kihatása a negyedik nap lezárására, így feladatunk, hogy ezek megfigyelésével, a karakterek befolyásolásával, az események megfelelő mederbe terelésével megtörjük az átkot. A gyűjtés jól áll, és a Greenlighton is szavazhattok.

A **Formula Fusionről (http://kck.st/1GaXPeQ)** elég talán csak annyit mondanom, hogy egy, az Unreal Engine 4-re épített antigravitációs versenycím futurisztikus gépekkel a 21. század végének New Yorkjában, melynek készítője, a brit R8 Games azon munkálkodik, hogy alkotásuk a legendás Wipeout szellemi örököse legyen. Ráadásul együttműködnek az ESL-lel is, hogy a játék multiplayer komponense (amúgy szólista kampány és lokális koop is vár majd ránk) eSport-kompatibilis kihívást nyújtson a leendő játékosoknak. Jelenleg a projekt közel áll a célszalag átszakításához, de még ti is besegíthettek.

A **Roguelands** egy 2D-s, multiplayer RPG roguelike és túlélős elemekkel, melyben egy galaktikus kadéttal látogatunk meg számtalan, procedurálisan generált bolygót és győzzük le az ott élő ellenségeket, no meg a környezetünket. Felsorolni is nehéz a játék készítője, a floridai egyetem diákja, Sean Young terveit, inkább nézzétek meg a **http://kck.st/1HYrL3F** oldalon a projektet! Barátunk egyébként mindössze 1000 dollárt kért, hogy a már félkész alkotást átdolgozhassa Unity 5 alá – mikor e sorokat jegyzem, 35 órával a határidő lejárta előtt, 17.478 dollárt mutat a számláló, szóval most már rajta a sor...

A lopakodós játékok előtt hódoló Sneaky Bastard közösség alapítója, az ausztrál Daniel Hindes úgy döntött, maga is megpróbálkozik egy hasonló címmel. A **Wildfire (http://kck.st/1DABJW6)** egy 2D-s, oldalra görgetős platformjáték, amelyben a tűz lesz a barátunk: lángokkal ijeszthetjük el ellenfeleinket, füstbe burkolózhatunk, tűzzel támadhatunk – ám csak óvatosan, mert a lángokba borult környezetben mi is könnyen odaveszhetünk. Ezen felül persze kúszhatunk, mászhatunk, ugorhatunk, hogy kicselezzük a rafkós opponenseket, ahogy azt a műfajban megszokhattuk. A projekt e sorok írásakor közel áll a célhoz, mire a lapot kezetekbe veszitek, talán már révbe is ért.

Egy profi filmesek és játékipari arcok alkotta stúdió első, ám igencsak érett szerelemgyermeke a **Deadwood: The Forgotten Curse (http://kck.st/1IIHIAN)**, mely a Zelda és a Don't Starve keresztezése, azaz egy akció-kaland, túlélős csavarral. Hősünk egy fiatal woodling feltaláló, Lathe, aki egy ősi átkot próbál megtörni hű kóóriása, Roguard társaságában. Ám erre csak nappal van lehetősége, mivel ha leszáll az este, barátja elalszik, a félelmetes deadwoodok (értsd: zombik) viszont feltámadnak, akik ellen a nap közben összeszedett nyersanyagokból összetákolható eszközökkel és fegyverekkel védekezhet. Bár még van hátra a gyűjtésből, a célösszeg (sőt pár bónusz is) már kipipálva, sőt a Zöld Utat is elnyerte a játék, így biztos, hogy elkészül – valamikor...

EZ TÖRTÉNT

Április 17-20. között lezajlott az idei, szám szerint **32. Ludum Dare** megmérettetés, melynek témája ezúttal a „nem hagyományos fegyver" volt. A zsűrizés még e sorok írásakor is tart, hiszen összesen 2821 pályamű érkezett be (mely nagyjából fele-fele arányban oszlik meg a 48 és a 72 óra alatt elkészített alkotások között). Mire a lap megjelenik, talán már az is kiderül, ki nyerte meg végül a versenyt. A műveket a **http://bit.ly/ludum32** webcímen böngészhetitek át, jó szórakozást!

A **7. IGF Awards** 30 ezer dolláros Seumas McNally nagydíját az Outer Wilds nyerte (a játékról bővebben lásd a Várólistában!), ráadásul a játék a legjobb tervezésnek járó címet is begyűjtötte. Közönségdíjas a 11 bit studios kiválósága, a This War of Mine lett. További nyertesek: Legjobb hang – Ephemerid: A Musical Adventure, Legjobb vizuális megjelenés – Metamorphabet, Legjobb narratíva – 80 Days, Nouvo-díj: Tetrageddon Games, Legjobb diákok által írt játék – Close Your.

Az Epic bejelentette az Unreal Dev Grants programot, amely egy ötmillió dolláros alap. Ebből 5000 és 50 ezer dollár között kaphat bárki, aki úgy dönt, Unreal Engine 4 alá készít el valamilyen látványos alkotást. Jelentkezni a **https://www.unrealengine.com/unrealdevgrants** címen lehet, persze csakis valami épkézláb ötlettel vagy már működő prototípussal. A motor használata egyébként március eleje óta ingyenes, szóval bátran lehet kísérletezni. Hajrá-hajrá!

STEAM-MUSTRA

Az indie-ipar gőzerővel pörög, hétről hétre jelennek meg kiváló alkotások, melyek sokszor kicsúsznak az ember látóköréből. Ezért született meg e blokk, amelyben felsoroljuk, mely címeknek érdemes utánanézni a Steamen (a műfaji besorolás lazán értelmezendő, a csillaggal jelölt címek korai hozzáférésben érhetők el).

Akció/Platformer:
Burnstar, Cosmochoria, Cloud Knights, Dreaming Sarah, Isbarah, Kiai Resonance

Kaland/Puzzle:
Adventures of Bertram Fiddle, An Octave Higher, A Good Snowman Is Hard To Build, Camera Obscura, Disclosure, House of Caravan, Hot Tin Roof: The Cat That Wore A Fedora, Narcissu, StandPoint, The Charnel House Trilogy, Tormentum: Dark Sorrow

RPG/Rogue-like:
Siralim

Stratégia/Szimuláció:
Devouring Stars*, Dungeon Warfare*, The Spatials, Telepatic Tactics

VÁRÓLISTA

Aki emlékszik még a Quest for Infamy című remek kis kalandjátékra, bizonyára örül a hírnek, miszerint a játékot készítő Infamous Quest egyszerre két címet is hegeszt. Az első az említett kaland előzménye **Roehm to Ruin** alcímmel, míg a másik egy új széria, a **The Order of the Thorne**, főszerepben egy bárddal és az ő mágikus lantjával. Ebből ráadásul már két epizód is gyártás alatt van, hála a Kisckstarter közösségének, amely megduplázta a kért összeget és elérte a kitűzött bónuszhatárt. További információk a hivatalos weboldalon: **http://www.infamous-quests.com/**

Javában készül a Shadowrun Returnsszel befutott Harebrained Schemes új játéka, a **Necropolis (http://necropolisgame.com/)**, amely egy fantasztikusan kinéző, pörgős roguelike kaszabolás egy procedurálisan generált, halálos arénában. A csatatér tulaja, egyben a legyőzendő fő-fő gonosz, Abraxis elmés mágus: az elesett hősök lelkét használja erőforrásnak a tágas kéjlak üzemeltetéséhez, míg a testüket életre keltve pótolja ki az időközben elesett biztonsági szolgálat állományát. Szóval minél többször dobod fel a pacskert, annál nehezebb lesz a dolgod, és... és annál többször dobod majd fel a pacskert.

Talán furán hangzik, amikor egy kis török csapat egy japán írót nevez meg első játéka múzsájának – bár az indie szférában azért mégsem annyira szokatlan a dolog. Akárhogy is, a Byterz készülő kalandjátéka, a **Memoranda** ihletője a hazánkban is ismert író, Murakami Haruki (Norvég erdő, Kafka a tengerparton), és a játék első traileréből **(http://bitbyterz.com/)** is árad a mester által képviselt mágikus realizmus hangulata. A Memoranda főhőse egyébként egy lány, aki elveszítette a nevét – és kb. ennyit tudunk a dologról, no meg, hogy a játék hamarosan a Kickstarterre költözik, és talán még idén megjelenik.

Nehéz hatszáz karakterben bemutatni a **The Darkside Detective**-et, így azt ajánlom, töltsétek le a demót a **http://darksidedetective.com/** oldalról, és kóstoljatok bele. A játék egy point and click kaland, nem kevés paranormális mázzal bevonva, és nagyon öntve rengeteg, egészen zseniális poénnal, mindezt a klasszikus LucasArts játékok stílusában és megjelenésével. Hősünk egy Francis McQueen nevű detektív, a „fura esetek" kivizsgálására létrehozott Darkside Division egyszemélyes ügyosztálya, akit a látszólag békés kisvárosba, Twin Lakes Citybe küldenek, ahol felütötte a fejét... nos, valami...

Akinek bejött a CSR Studios 2012-es, oldalra görgetős, RPG-elemekkel megfűszerezett shootere, a **Dead Pixels**, az örülhet, ugyanis gőzerővel készül a második rész. Az új funkciók és csinosabb grafika mellett a nagy dobás a négyszemélyes online kooperatív mód, amely igencsak jó mókának ígérkezik egy újabb retró zombimészárláshoz a véletlenszerűen felépített utcákon dögös, nyolcvanas évekbeli zenére, a klasszikus VHS-filmekre jellemző zajokkal megbolondítva. A játék már előrendelhető **(http://deadpixels2.com/)**, mindössze 9,99 dollárért.

Az idei IGF győztese, ahogy a túloldalon olvashattátok, az **Outer Wilds** lett. A Team Outer Wilds alkotása egy nyílt világú felfedezős játék, amelyben kis űrhajókkal kell bejárnunk naprendszerünket, és felfedezni annak minden szegletét. Az Outer Wilds a fejlesztést vezető Alex Beachum diplomamunkájából nőtt ki teljes értékű, a Unity motorra épített projektté, melynek alfaverzióját letölthetitek a **http://outerwilds.com/** címről, a Downloads menüpont alól. Érdemes kipróbálni és belemerülni, annál is inkább, mivel egyelőre semmiféle megjelenési dátumunk nincs, szóval egyelőre be kell érni a demóval.

HOGY ÁLLUNK?

Befagyott a pokol és megjelent a **Kerbal Space Program** a Steamen! Igen, a végleges verziója annak a játéknak, amelyet jó négy éve fejleszt a Squad, és amely a Korai hozzáférés program egyik első fecskéje volt. Az űrtechnológia-szimulátor 1.0-s verziója egy jókora update kíséretében ugrott a nyakunkba, teljesen váratlanul. Na, nem mintha bánnánk...

Ha minden jól megy, júliusban megjelenik a **Slain!**, a Wolfbrew Games tisztelgése az olyan klasszikus hack and slash platformcímek előtt, mint a Ghost and Goblins, a Shadow of the Beast vagy a Golden Axe. Lélegzetelállító látvány, brutális nehézség – akik az említett címeken szocializálódtak, azoknak irány a **http://www.wolfbrewgames.com/slain/**!

A Kitsune Games roguelike dungeon crawling játéka, a **MidBoss**, melyben erőnket az elesett ellenfelek testét megszállva gyarapíthatjuk a procedurálisan generált labirintusok mélyén, elnyerte a Steam Greenlight közösségének kegyét, ráadásul az ingyenes bétája is letölthető **(http://midboss.net/)**, sőt olcsó pénzért, 7 dollárért meg is vásárolható, ha bejött.

És még egy játék, mely kilépett a Korai hozzáférés béklyójából: a Blind Mind Studios nagy sikerű 4X játéka, a Star Ruler folytatása bő három évet volt a sütőben, és ebből jó időt töltött el a Valve inkubátorában. A várakozásnak azonban vége, itt a **Star Ruler 2**, feldüböröghetnek a hajtóművek és birtokodba veheted a galaxist. Irány a végtelen űr!

„2 in 1" bónuszhír: Megjelent a Game Workshop sci-fi/horror kártyajátékán alapuló Chainshaw Warrior folytatása **Lords of the Night** alcímmel – az Auroch Digital alaposan átgondolta és kipofozta az alapkoncepciót –, valamint a Storybirds bájos kaland/platformer játéka, a Finding Teddy második felvonása is, amely sokkal szebb és tartalmasabb, mint elődje.

FACTIONS
ORIGINS OF MALU

[ÍRTA LDR] **Lassan kezd formát ölteni a többször is újrakezdett Origins of Malu, melynek első verziója nemrég futott be korai hozzáférésben. Az ötletek túlburjánzanak, a játék maga csodásnak tűnik. Mi csak azért imádkozunk, hogy most már tényleg legyen valami belőle.**

Meglehetősen kemény fába vágja fejszéjét az az indie csapat, amely MMORPG fejlesztésbe fog – főleg, ha teljesen saját zsebből dolgozik, időt és pénzt nem sajnálva. Valószínűleg ennek számlájára írható az is, hogy a Factions: Origins of Malu döcögős utat járt be alfaállapotáig, mely a Steam Korai hozzáférés programján keresztül végre már tesztelhető. A még 2011-ben bejelentett játék útközben két motor- és egy névváltoztatáson, valamint teljes átgondoláson is keresztülment, mire elérte jelenlegi magkezdemény állapotát, és elkezdte felölteni azt a formát, amelyről eddig csak beszéltek a fejlesztők.

A jelenleg játszható verzió persze még bőven foghíjas, és az ígéretek szerint csak a következő év elején vághatunk bele a teljes értékű kalandba. A többszöri csúsztatás miatt sokan már némi szkepticizmussal állnak hozzá a végső megjelenés dátumához, ami nem meglepő – ám addig is itt van nekünk egy 20 eurós kóstoló. Ez viszont az erősen korlátozott funkciókkal eleinte csak online harci arénaként működik, ami a tartalmak bővítésével fog MMORPG-vé terebélyesedni a megjelenés idejére – feltéve, ha addig minden jól megy.

ADATOK

KIADÓ
Burning Dog Media

FEJLESZTŐ
Burning Dog Media

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2015. 03. 23. (alfa)

STÍLUSMINTA

ArcheAge
2015 (TRION WORLDS)

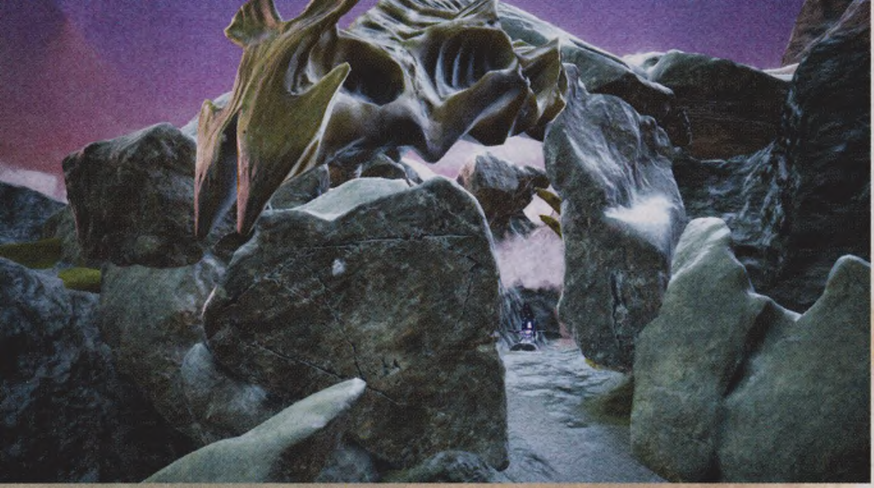
A BOLYGÓ, AHOL ÉLÜNK

A Factions: Origins of Malu (továbbiakban FOoM) egy nyitott világú, sandbox MMORPG-nek készül, amelyben a területek és nyersanyagforrások meghódítása, az építkezés, és persze a csatározás lesz a dolgunk. Mindezt egy teljesen egyedi sci-fi témájú univerzumba csomagolva, amelyet bizarr lények faunája és zöldellő, hasonlóan abszurd növények flórája népesít be. Az alaptörténet szerint egy elfeledett naprendszer ásványokban gazdag bolygóján, a vörös Malun élünk a három választható faj egyik tagjaként. Ez a három rassz frakciókba tömörülve csatározik egymással, mely látszólag a területért és a nyersanyagért folyik, ám a háttérben ennél komolyabb erők mozgatják a szálakat – az egész valójában egy kísérlet, amivel az egyes csoportok korlátait és erejét tesztelik.

Első benyomások alapján a FOoM esetében egy igencsak szép játékról van szó, amelynek főként egyedi designja és világa megkapó. A csapat két motorváltás után véglegesen az Unreal Engine 4 és a DirectX 11 mellett tette le a voksát, amire próbáltak különleges látványt felhúzni, ez pedig már az alfában is kimondottan mutatós. Egyelőre még csak egy pályán barangolhatunk, ami gyakorlatilag Malu világának központja, ezt a zónát minden játékhoz érkezett frissítés egy koncentrikus körrel bővíti, így a korai tesztelők előtt fokozatosan fog kiteljesedni a FOoM világa.

MONDD, KIT VÁLASSZAK?

A három választható faj a qulinta, a jolah és a toljon, melyeknek neve természetesen egyelőre semmit nem mond így magában az olvasónak – elég annyit tudni róluk, hogy mindegyik teljesen máshogy néz ki, és eltérő jellegzetességekkel bírnak. Rajtuk kívül jelen van még egy metafrakció is, a semlegeseké, akik nem tartoznak senkihez, teljesen különállók. Mindegyik faj egy kis saját területtel rendelkezik, amely biztonságot nyújt számára – egyben a PvP elől is –, ám amint egy másik frakció területére lép, azonnal támadhatóvá válik. Ez alól kivételek a semleges játékosok, akikre bárki bárhol támadhat, beleértve más semlegeseket is. Ha meggondolnánk



magunkat, útközben van lehetőség a frakcióváltoztatásra, ám ezért alaposan meg kell küzdeni. A végleges MMO felállásban a harc kielégítettebb és jóval taktikusabb lesz, területfoglalásokkal és háborúkkal, ám egyelőre ebből még nem sokat láthatunk.

A korai verzióban csak az irányításba, a grafikába és csipetnyit a harcrendszerbe kapunk betekintést. Ebben most már kétféle játékmód próbálható ki: a hagyományos Dominationben a csapatjátékon van a hangsúly, a Capture the Chochobi módban pedig egy CTF-típusú kihívást kell teljesíteni, a bázisra visszaszállítandó csirkékkel. A három faj első leágazású képességeinek egy részét már most is tesztelhetjük csakúgy, mint az olyan kontrollálható szerkezeteket, mint a lövegek. E téren lazára fogták a gyeplőt a fejlesztők, szigorú kasztrendszer vagy hagyományos értelemben vett mesterségek ugyanis nem lesznek, a játékosok szabadon választhatják ki képességeiket játékstílusukhoz illően.

VIGYÁZZ, KÉSZ, LŐJ!

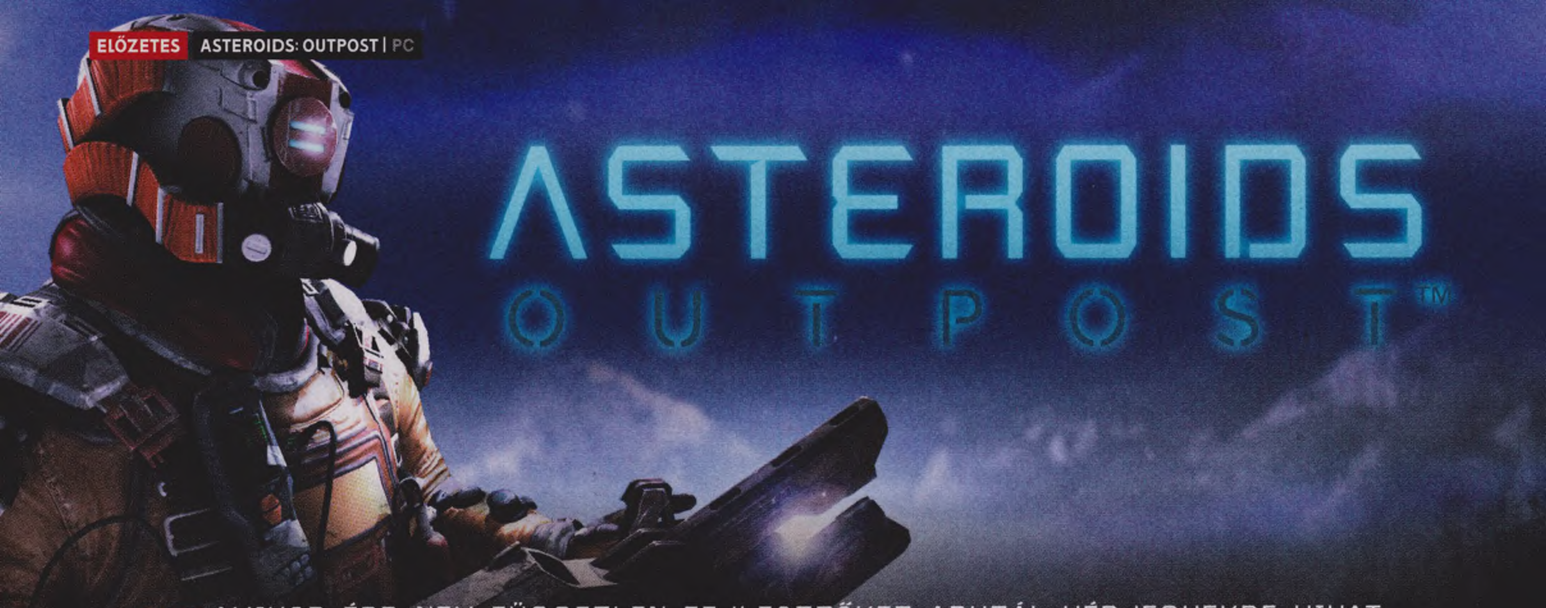
A klánok közti csatározást a kötetlen, szabad célzás teszi majd dinamikusabbá, a fejlesztők teljesen elvetették a hagyományos, MMO-ra jellemző „tabos célzás" ötletét. Hasonló alapokon működik amúgy a WildStar is, ennek köszönhetően dinamikusabb, az FPS battlegroundok ízét idéző pörgős akcióharcok tudnak kialakulni, ahol a felszerelés helyett sokkal inkább a játékos képességei dominálnak. Így lehetőség van a támadások elől kitérni, elugrani, hangsúlyos szerepet kap a játékos gyakorlottsága, valamint ugyanilyen elven működik a gyógyítás és a buffolás is. Ellenségek terén kifinomult MI-t ígér a csapat, olyan ellenfelekkel, akik a valós élethez hasonlóan az ember után lopakodnak, hogy egy óvatlan pillanatban lecsapjanak rá, és akár hosszabb időn keresztül is követik. Ők minden csata után fejlődnek és tanulnak, ezzel válik élővé és dinamikussá a nyitott világ. Emellett irányítható szerkezetek fogják benépesíteni a Malut rombolható környezetben, ahol a falak, sziklák és minden más ledönthető, vagy akár felrobbantható elemeit képezik a világnak.

A játékot olyan érdekességek színesítik, mint például a házrendszer. Szerény hajlékunkat tégláról téglára építhetjük fel, a legapróbb részletekbe menően, vagy az előre tervezett modellek közül is választhatunk. Otthonunkban azonban nem csak aludni lehet, hanem különféle növényeket termeszteni, festeni, szüretelni, szintén a WildStarban látott megoldáshoz hasonlóan. A házrendszert gazdag testre szabhatóság jellemzi majd, melyet nem korlátoz semmilyen limit, ráadásul bárhova építkezhetünk a világban. Persze érdemes ezt okosan tenni, hiszen a fő cél a klánokba tömörülés lesz és egy saját bázis kialakítása – ez a frakció saját területe, otthona és nyersanyagainak forrása. A közösség feladata az lesz, hogy megfelelő taktikát alkalmazzon saját területe megvédésére, vagy egy újabb meghódítására. Ennek érdekében a klánok más klánokkal léphetnek szövetségre, megaklánokba tömörülve. Ám nemcsak a szociális berendezkedés, de a világ is napról napra változik majd – lehetséges, hogy a tegnap még békésnek hitt földdarabon holnapra bázis épül, vagy egy korábban ellenséges terület addigra már romokban hever.

MOST MÁR TÉNYLEG JÖN?...

Persze mindettől még meglehetősen messze vagyunk. A cikk írásának pillanatában az elmondások szerint majdnem kész állapotban van a loot- és inventoryrendszer, de csak a korai szakasz végén fognak bekerülni az olyan MMORPG-elemek, mint például az említett házrendszer – addig be kell érnünk a harci aréna móddal. Sokkal inkább a harcot hangsúlyozva, meglehetősen kevés információt árultak el eddig a fejlesztők a játék ökonómiájáról, a kereskedelemről és az itemizációról, ezekről egyelőre annyit tudni, hogy egy játékosok közti cserealapú kereskedelmet terveznek megvalósítani. A nyersanyagok azért lesznek különösen fontosak, mert ezekből készíthetők tárgyak, amikhez különféle képességeket és összetevőket kell felhasználnunk. A készítők szerint ugyanis sokszor az aukciósházak az okai annak, hogy nem tud egy közösség megfelelően összekovácsolódni, ezért teljesen elvetik ezt a megoldást, és helyette egy erős alapokon nyugvó tárgykészítő rendszert terveznek.

A játék hivatalos oldalán egy szabatos idővonalon látható az ütemterv, amin az is látszik, hogy a csapat nagyszabású tervei közt van a játék majdani VR-támogatása is, és még megannyi ötlet. Az iránt semmi kétségünk, hogy a Burning Dog Media csöppsége igazi szerelemgyerek, „akinek" időre van szüksége a kibontakozáshoz – csak azt reméljük, hogy most már tényleg nemsokára láthatjuk teljes pompájában a Factions: Origins of Malut. G



ASTEROIDS OUTPOST

[ÍRTA **WILSON**] AMIKOR ÉPP NEM FÜGGETLEN FEJLESZTŐKET ABUZÁL VÉDJEGYEKRE HIVATKOZVA, VAGY MOBILOS JÁTÉKOT PORTOL ÁT PC-RE, A PÁR ÉVE FELTÁMASZTOTT ATARI ÖSSZESZEDI MINDEN BÁTORSÁGÁT, KEVÉS PÉNZÉT, ÉS MEGPRÓBÁL A MÚLT SIKEREIBŐL TŐKÉT KOVÁCSOLNI. DE CSAK AZOK NEVEIVEL, ÉS NEM AZ EREDETI ÖTLETEIKKEL.

Ha a remek névválasztás a siker egyik előjele, akkor az 1972-ben alapított Atari mindenképp jó lóra tett, hiszen a japán kifejezés, melynek magyar jelentése „eltalálni a célpontot", igencsak tökéletesen lefedi azt, amit a vállalat a hetvenes és nyolcvanas években elért: gyakorlatilag megteremtettek egy új médiát, hogy aztán pár évvel később, pont a sikereik csúcsán ők maguk rombolják le az egész kártyavárat. Nolan Bushnell és Ted Dabney birodalma egy garázsból indult, hogy előbb a játéktermeket, majd az otthonokat is meghódítsák a mai szemmel nézve már kezdetlegesen kinéző, de még mindig remek alapokkal bíró videojátékokkal.

Ugyan kinek ne mondana valamit a Pong, a Gauntlet vagy épp az Asteroids, a pionír shoot 'em up – de ugyan ki venné meg az idén kereken 40 éves klasszikust eredeti, vagy valamennyire felújított formában? Az Atari szerint senki, legalábbis ha azt nézzük, hogy a hamvaiból feltámadt, de a korábbi kiadóóriáshoz csak névleg kötődő borzalomgyár a lehető legelcsépeltebb, legkevésbé kreatív módon akarja visszahozni a köztudatba az Asteroids nevet – túlélőjátékként.

AZ UNALOM A LEGNAGYOBB GYILKOS

Túlélni az Asteroidsban sokat viszont nem kell, leszámítva az intrót, a tálalást és azt a játékmenetet, ami inkább nevezhető stílusparódiának, semmint a műfaj komolyan vehető reprezentánsának.

Persze az élcelődéshez illik hozzátenni, hogy az Asteroids: Outpost elvileg a fejlesztése elején tart, a Korai hozzáférés programjába március legvégén került be, és azóta már több alkalommal is frissült, de a fejlesztési ütemtervben egyelőre semmi olyan nem szerepel, amely a Rust, a Minecraft és ezek ezernyi követői fölé emelné – vagy legalább azokkal hozná egy szintbe, ha mást nem.

ADATOK

KIADÓ
Atari

FEJLESZTŐ
Salty Games

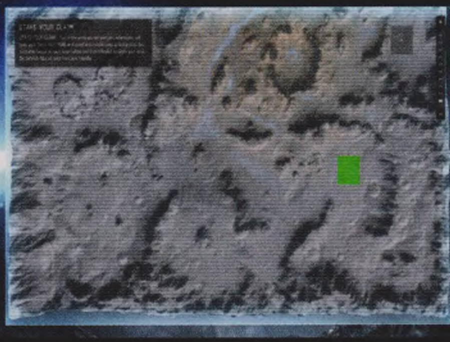
MŰFAJ
túlélőjáték

MEGJELENÉS
2015. 03. 26.

STÍLUSMINTA

Minecraft
2009 (MOJANG)

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)



Az Asteroidsban ugyanis sem aszteroidákkal nem kell megküzdeni, sem a gravitációs erőkkel, és még csak egy nyamvadt űrhajó sincs benne, amit elkormányozhatnánk. A címben szereplő Outposts igazából erre utal, hiszen a rideg űr helyett most pont egy kőgolyón kellene boldogulni. Az ok természetesen maga az emberiség: az űr meghódítását teljes tempóban végző faj felélte a Föld készleteit, így kénytelen új lelőhelyet találni, hogy kibányássza azokat a drága érceket, amiket aztán egy évig használt okostelefonra és komposztálásra alkalmatlan szemétgyártásra fordíthat. Az univerzum valamiért mégis tolerálja ezt a viselkedést, hiszen megteremtette az aszteroidaövet, amely teli van értékesebbnél értékesebb kisbolygókkal, melyek csak arra várnak, hogy valaki szétkapja őket, kikaparva a felszín alól a legtöbbet érő kőzeteket.

Ez a valaki persze pont te vagy, illetve szerverenként 63 másik lehetséges társad vagy ellenséged. Az új Asteroids kizárólag online játszható a perzisztencia miatt: minden, amit leraksz, ott marad a világban – mondjuk a következő szerver wipe-ig, vagy míg egy agresszívabb játékos oda nem téved, hogy lerombolja életed munkáját. És igazából a munka az, ami a legjobban leírja az Outposts játékmenetét.

IRÁNY A MÉLYSÉG

Feladatod ugyanis igazából egy van: bányászni. A Minecraft esetében ezt úgy sikerült izgalmassá tenni, hogy a csákányod

Egy ilyen méretes, gazdagon felszerelt bázist felépíteni az egyetlen cél – elérni persze csak kemény munkával lehet.

csapásainak volt visszacsatolása: amit elvettél az anyaföldtől, az el is tűnt a világ egy részével együtt. Ha a mélybe indultál, sosem tudhattad, hol kötsz ki, mivel vagy kivel találkozol. Egy kósza creeper, egy feneketlen mélység, egy láva- vagy vízbetörés másodpercek alatt keresztbe tudott tenni a terveidnek. Ezzel szemben itt a terep statikus, és az ércet sem onnan szerzed, hanem a planétát folyamatosan ostromló, végtelen aszteroidazuhatagból: az égből potyogó kőgolyóbisokat a bázisod tetején lévő gépágyúval kell lelőnöd, majd a lehullott darabokhoz odacammogva bányászpisztolyoddal nyerhetsz ki pár egységnyi nyersanyagot...

nincs benne kihívás, és jelenleg igazából cél is csak egy van: a bázis bővítése. Mivel azonban kizárólag előre eltervezett modulokat lehet lerakni (ráadásul azok valami iszonyatóan drágák), nemhogy a kreativitásnak, de az egyediségnek sem lehet a jelét felfedezni, hiszen ki tudna különleges dolgokat összerakni alig egy tucatnyi olyan épülettípusból, mint finomító, gyár vagy növényház?

Jó-jó, idővel az embernek lesz elég pénze a karakterét is fejleszteni – hogy mondjuk másfél helyett öt perc alatt kerüljön fulladás közeli állapotba –, és még jármű is vásárolható (ami a bányászatban is segít,

A VILÁGNAK VALÓSZÍNŰLEG NINCS SZÜKSÉGE TÖBB TÚLÉLŐS JÁTÉKRA, FŐLEG NEM ILYEN MINŐSÉGBEN.

és ennyi. Nincs semmi meglepetés, és igazából kihívás is csak egy, a levegőhiány, a terepen ugyanis 1-2 percnél tovább nem lehet kint lenni anélkül, hogy ne kellene visszafutni a bázisra oxigénutántöltésért, elkerülve így a megfulladást. Márpedig köztudomású, hogy egy szinte teljesen sík, tök szürke terepen A-ból B-be, B-ből A-ba futkározni a lehető legizgalmasabb dolog!

Izgalmasnak hangzik? Ha nem, az nem a véletlen műve, az Outposts jelenlegi legnagyobb baja pont az unalom, illetve a totális monotonitás. Nincs benne semmi izgalom,

hiszen itt is újra lehet tölteni az oxigén- és az energiakészletet), amivel már jóval könnyebb átmerészkedni az opponensek területére, fegyverrel, erőszakosan szerezve meg a javakat (és a hatalmas bázisokkal rendelkezők védelmi rendszereivel való balett sem rossz dolog), de az invázióval, az agresszióval kapcsolatos funkciók még kezdetlegesek, úgyhogy sok izgalmat ez sem tartogat.

HANGYAHARC

A kezdetlegesség és a Korai hozzáférés persze összefüggő dolog, és a teljesség érdekében fontos kiemelni, hogy az

A BUKÁS HISTÓRIÁJA

Egy cég se tökéletesítette annyira a túlélést, mint az Atari. Minden idők talán legfontosabb videojáték-birodalma 1972-ben jött létre, és eredeti formájában egészen 1984-ig húzta. Akkor azért esett szét, mert az általa kreált videojáték-krach őt magát is betemette, így kénytelen volt két részre szakadni. A terv bejött, az Atari pályára állt, de a kilencvenes éveket már nem tudták átvészelni: 1998-ban a játékgyár Hasbro általi felvásárlás mentette meg őket a teljes bukástól. A történet itt kezdett igazán bonyolódni: az Infogrames 2001-ben megvette a Hasbro Interactive-ot, 2008-ra az Infogrames és az Atari egybeolvadt, hogy aztán 2013-ra csődöt jelentsenek. A jelenlegi Atari 2014-ben alakult, hogy a YouTube, az LGBT-közösség, a közösségi kaszinók és a szerencsejáték felé forduljanak. Sok sikert...

Outposts még tényleg nagyon korai állapotban van, a közeljövőben pedig pont olyan dolgokat kap (például több, a környezettel kapcsolatos veszélyforrást), amely izgalmasabbá teheti, de egyelőre nem látni, mi az a még hiányzó funkció, ami fenekestül forgatná fel és tolná el a monotonitástól az érdekesség felé. És ez a legnagyobb probléma: egyszerűen semmi olyan nincs benne, amit ne láttunk volna már az elmúlt két év túlélős játékainak inváziójában. Szerencsére élőholtak nincsenek benne, és a lakatlan szigetes témát is sikerült gyorsan elfelejteni, ám ennél valahogy több kellene, valami igazán egyedi, valami olyan, ami csak az Asteroidsban található meg.

Az biztos, hogy nem a tálalás fogja ráterelni a siker útjára, az Outposts a legnagyobb jóindulattal nézve is meglehetősen csúnyácska és sivár (bár utóbbi a terep és a téma sajátossága), cserébe legalább relatíve jól fut. Igaz, azt drágán teszi: 30 eurót kifizetni azért, hogy aztán órákon át az eget lődd és az n+1-edik aszteroidát vágd szét, nem biztos, hogy a lehető legjobb befektetés.

VECTOR THRUST

[ÍRTA OBO] **A röpszimulátorok égiszén jelent meg az egyszemélyes TimeSymmetry műhelyében készülő Vector Thrust, mely több mint négyévnyi fejlesztés után idén már bétaállapotban kapható, és habár látszik a potenciál, korai még felszállási engedélyt adni számára.**

A vadászrepülőgépek bebetonozták magukat a legmenőbb műszaki alkotások listájának felső traktusába, és könnyű belátni, miért: a mérnökök nagy odafigyeléssel megtervezett gyermekei a modern hadviselés precíziós eszközei, amelyek villámgyors csapásmérésre képesek, mindeközben pedig iszonyat jól is néznek ki. Persze ma már vannak ezeknél pontosabb gépek a hadseregek tarsolyában, olyanok, amelyek hatékonyabbak, ráadásul a használatukhoz nem kell a kezelő életét veszélyeztetni, de a vadászgép az vadászgép, ikonja a hadviselésnek, és mint ilyen, nem lehet elmenni mellette. Nem csoda hát, hogy a szórakoztatóipart gyakran ihleti meg a felhők feletti szárnyalás; filmek terén legismertebb a klasszikus Top Gun, ami egyedül képes volt az egekbe repíteni a légierő népszerűségét, de ott vannak még a második világháború légi csatáit megelevenítő alkotások is, illetve a játékok sorában szintén sok olyan programot találunk, amik egy vasmadár pilótafülkéjébe ültetik a játékosokat – ilyen a Vector Thrust is. A szóban forgó játék már több mint négy éve készül, méghozzá egyetlen ember, Cláudio Rodrigues keze alatt, aki folyamatosan csiszolgatva és bővítgetve, a szemünk előtt építi fel ötletét, februárban pedig egy komoly mérföldkőhöz érkezett. A Vector Thrust elérhetővé vált a Steam Early Access keretében bétaállapotban, és a távolban már-már a hivatalos premier körvonalai is megpillanthatók, így itt a kiváló alkalom arra, hogy belepillantsunk abba, mit tud kínálni, és mi vár ránk a későbbiekben.

SOMEBODY CALL KENNY LOGGINS!

A játék a jelenlegi állapotában két, öt-öt misszióból álló szólista kampánnyal, multiplayer móddal, önálló küldetésekkel és kisebb kihívások egész sorával várja az érdeklődőket, ám ezek egyike sincs még kész, félig sem. A történetre a legjobb jellemző, hogy semmilyen, hiszen csak egymás mellé pakolt, minimális szálakkal kapcsolódó bevetések sorozata, amik során szinte minden esetben csak annyi a leírás, hogy pusztítsd el a célpontokat. Ehhez képest pár fokkal jobbak az önálló missziók, ezek ugyanis néhol már egészen izgalmas próbatételei a repülési tudásunknak, ráadásul némi élettel is sikerült ezeket megtölteni a szinkronnak köszönhetően. Szintén tetszettek az időre menő, „bombázd le ezt, lődd le azt" típusú kihívások, amikkel újabb és újabb repülőgépeket oldhatunk fel az egyszemélyes játékmódokhoz, mégpedig úgy, hogy egy gépcsalád (négy típus van egyelőre) egyes tagjain haladunk végig az első, prototípus példányokkal kezdve az alfajok érintésével egészen a modern inkarnációkig. A multiplayer módot direkt a végére hagytam, ez ugyanis egészen egyszerűen nincs, vagy ha be is építették, akkor az égvilágon senki sem játszik vele, én ugyanis nem találtam embereket, ha pedig egy meccset akartam indítani, senki sem csatlakozott. Egyedüli szórakozást így az egyébként kifejezetten kompetens mesterséges intelligencia ellen vívható küzdelmek jelentettek.

Egészen biztos, hogy nem a Vector Thrust lesz az a repülős játék, amely új életet lehel a meglehetősen halott műfajba.

A lehetőségek terén tehát nem túl rózsás a helyzet, és sajnos magára a játékmenetre is ráfér még a munka. A Vector Thrust kazuár oldalról közelíti meg a repülés témáját, vagyis nem egy komoly szimulációra kell gondolni, amiben minden apró mozdulatra és jellemzőre muszáj figyelni, hanem egy egészen könnyed, arcade jellegű mókára. Ennek jótékony tulajdonsága, hogy nem szükséges külön periféria a játék élvezetéhez, egy egér és billentyűzet párosa, vagy egy kontroller is tökéletesen ellátja a feladatot, jó, kézre álló kezelést biztosítva, ami nagyon könnyen elsajátítható, hogy aztán csak a légi manőverezésre kelljen koncentrálni – ám itt muszáj megjegyezni, hogy maga a játékélmény távol áll attól, amit reklámoznak, vagy amit várhatnánk egy ilyenfajta arcade címtől. A nagy probléma az, hogy iszonyatosan lassúnak érezni mindent, hiába látom a sebességmérő értékét és kapok egyértelmű jelzést arról, hogy a hangsebesség felett közlekedek, és ugyanígy az irányváltások is fájdalmasan hosszú másodpercekben mérhetők. Persze, értem én, hogy teljes illúziórombolással járna, ha a fizika törvényeit meghazudtoló mozdulatokat írnánk le a levegőben, de nem is ezt szeretném, csak több akciót, sebességérzetet, hogy valamilyen mértékben átjöjjön az, hogy több ezer lóerő repít az égben. Ez itt nincs meg.

Mindezek mellett érdemes még megemlíteni a grafikát is, ezen a téren ugyanis Rodrigues nem a realisztikus ábrázolást választotta, ahogy azt a legtöbben ebben a stílusban, hanem a stilizált látványvilágra esett a döntése, ami bizony kifejezetten jól áll a játéknak. A cel shading technikával

ADATOK

KIADÓ **Iceberg Interactive**

FEJLESZTŐ **TimeSymmetry**

MŰFAJ **repülős**

MEGJELENÉS **2014. 08. 21. (alfa)**

STÍLUSMINTA

Tom Clancy's H.A.W.X.
2009 (UBISOFT)

Az biztos, hogy a játék erőssége nem a találás: bár stílusa egyedi, technikai megvalósítása már súlyos hibáktól szenved.

megjelenített repülők élénkek, kontrasztosak, szinte kiugranak a hátterekből, és szerencsére az animációkat, azaz a különböző terelőszárnyak és fékezőelemek helyes mozgását is sikerült leprogramozni, így ezzel legalább semmilyen panaszom nincs – azzal viszont már igen, hogy minden terep teljességgel sivár. Lapos és elmosódott tájak terülnek el a szárnyaink alatt, főleg sivatagok, néha egy nagyobb vízfelület, esetleg erdők, az égen pedig hasonlóan alacsony felbontású felhő várnak. A helyzet azonban egyáltalán nem menthetetlen, ha ugyanis a fejlesztő fordít időt a látvány csiszolására is, akkor a hivatalos premierre egy egészen pofás, stílusos kis játék lehet gyermekéből.

VISSZA A HANGÁRBA

Belátom, nagyon szigorú voltam, és talán illett volna egy kicsit elnézőbbnek lenni egy fejlesztés alatt álló játékkal szemben, de az megkerülhetetlen tény, hogy amit jelen pillanatban a pénzünkért kaphatunk, az kevés, ráadásul nem is kifejezetten szórakoztató, és éppen ezért nem tudom senkinek sem jó szívvel ajánlani. Nagyon fontos azonban leszögezni, hogy ez még nem a végleges változat, és minden kritikám ellenére én azért bízom abban, hogy később a Vector Thrust egy olyan termékké növi ki magát, amiért már nyugodtan odaadhatjuk a forintjainkat. Világos ugyanis, hogy Cláudio Rodrigues ambiciózus terveket dédelget, egy masszív, sokfajta lehetőséget kínáló röpszimulátorban gondolkodik, és tudva azt, hogy évek óta egyedül dolgozik a projekten, kétség sem férhet a kitartásához és ahhoz, hogy elkötelezett az ötlete mellett, így minden bizonnyal be is fogja azt fejezni.

A munkálatok most is aktívan zajlanak, Rodrigues rendszeresen tájékoztatja az érdeklődőket a játék előrehaladtáról, részletekbe menően nyilatkozva arról, mit csinál és mi hiányzik még. Egyrészt ugye ott a multiplayer mód, ami arra vár, hogy életre kelljen, aztán több szólista küldetés is készül, illetve egy koherens kampány is a sütőben van. Továbbá több repülőgép érkezik, hogy csatlakozzanak az egyébként már most is tisztességes méretű gépparkhoz, lesznek friss fegyverek, új effektek, részletesebb sebzési modell, változatos időjárási körülmények és úgy általánosságban egy rakás javítás és finomhangolás a játékmechanizmusok terén. Ezenfelül a bétában már felfedezhető egy pályaszerkesztő kezdeménye is, amivel úgy néz ki, egyedi szituációkat készíthetünk, hogy kiéljük az eddig csak a fantáziánkban élő légi összecsapásokat. Egyszóval a béta abszolút nem reprezentálja a teljes játékot, sőt valójában inkább ártott a projekt megítélésnek, az eddig látottak alapján ugyanis egy kifejezetten gyenge, teljesen gagyi alkotás képe rajzolódhat ki előttünk – ám a hiányzó opciók és a befejezetlen tartalmak sara alatt ott lapul egy kellemesnek ígérkező játék, ami csak arra vár, hogy a készítője egy nagy egészszé gyúrja össze az ötleteit. Addig viszont inkább jobb, ha elkerülitek.

SWORD COAST LEGENDS

[ÍRTA MCMACKÓ] **Úgy látszik, hogy a fejlesztőcsapatok kezdik feléleszteni a klasszikus, felülnézetes cRPG műfajt Csipkerózsika-álmából. 2015-ben az egyik legkedveltebb univerzum tér vissza a képernyőkre: a Sword Coast Legends a Forgotten Realms vidékeire csábítja vissza a játékosokat.**

Tegye fel a kezét az, akiben nem merült fel némi szkepticizmus azon hírek hallatán, hogy a Witcher 3-tól megrészegült közegnek újabb felülnézetes, old school cRPG játékokat készítenek! Tíz-tizenöt esztendővel ezelőtt magam is imádtam elmerülni az Infinity-motorral összerakott szerepjáték-monstrumokban, és most is leköt egy-egy újrakiadás, ha épp van néhány fölös órám kalandozni. De akárhogy csűrjük és csavarjuk, a mainstream játékfejlesztés erővonalai nem éppen a Baldur's Gate zsánerének irányába mutatnak. Aztán a Kickstarternek hála robbant a Divinity: Original Sin és a Pillars of Eternity, amelyek szakmai- és közönségsikere minden kétséget eloszlatott. Az embereknek igenis van igényük a friss, mégis klasszikus szellemiségben fogant számítógépes szerepjátékokra, és úgy tűnik, hogy egy Skyrim FPS-élménye, vagy épp a CD Projekt által új szintre emelt TPS kalandozás mellett is van kereslet a madártávlatra és a csapatos karakterterelgetésre. Bár az Obsidian friss remekét valószínűleg nehéz lesz felülmúlni, azért az n-Space társasága is bedob néhány jópofa ötletet a kalapba, hogy a Sword Coast Legends mellett ne lehessen szó nélkül elmenni.

„KREATÍV, SZTORIVEZÉRELT RPG"

Ehhez első és legfontosabb kiindulási alapként a fejlesztők leszerződtek a Wizards of the Coasttal, hogy autentikus formában prezentálhassák Faerűn világát, valamint hiánytalanul és a megszokott formában vezethessék be a játékba a Dungeons & Dragons ötödik szabálykönyvének mechanikáit.

Második körben a fejlesztés vezetőjévé emelték Dan Tudge-t, aki a Dragon Age: Origins direktoraként szerzett kellő mennyiségű tapasztalatot abban, miként lehet egy ekkora méretű projektet megfelelően levezényelni. Harmadrészt pedig előhúznak a kalapból egy teljesen kézenfekvő ötletet: miért ne lehetnél te is Dungeon Master (későbbiekben DM), ha már egyszer a technikai lehetőségek adottak egy ilyen mutatvány végrehajtására?

Dan Tudge elsődleges feladatként azt a parancsot adta ki a fejlesztőbrigádnak, hogy ne elégedjenek meg a kilencvenes évek színvonalával, hanem próbálják meg túlszárnyalni azokat a lehetőségeket, amelyeket az Infinity-játékok mutattak. A sztorimód felpörgetése érdekében leszerződtek a szintén BioWare-veterán Jay Turner íróval és végigelemezték, hogy a már-már elcsépelt DnD univerzumból mit is lehetne kifacsarni történetszinten. A világ kidolgozásának fázisában városok és dungeonok sokaságát öntötte digitális formába az n-Space csapata, de nem feledkeztek meg a vadonról sem. A korábbi Baldur-játékok bátran mertek nyúlni a külső területeken történő vándorlásokhoz, a Sword Coast Legends fejlesztői pedig szeretnének e szakaszokra extra figyelmet és hangsúlyt fektetni. Mivel Faerűn világának adott szegleteit már korábbi játékokban is bejárhattuk, így a készítők az öreg motorosoknak is szeretnének majd kedveskedni, de egyelőre nem árulták el, hogy korábbról ismert karaktereket vagy helyszíneket üdvözölhetünk-e újra a Legends masszív kampánya során. (Tippünk szerint mindkettőre nagy esély van.) A harcok természetesen a már jól bevált szünetmód-szerrel is levezényelhetők, azaz nem valós idejű klikkfesztiválra, hanem megfontolt és taktikus küzdelmekre kell számítanunk.

A partink összeállítása a sztorikampány során ugyanolyan fontos lesz, mint ahogyan azt legutóbb például a Pillarsban is láthattuk. Az emlékezetes csapattársak mellett

Tavaly a Divinity: Original Sin és a Wasteland 2, idén a Pillars of Eternity és a Sword Coast emelheti az oldschool RPG-k fényét.

ADATOK

KIADÓ
Digital Extremes

FEJLESZTŐ
n-Space

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2015 nyár

STÍLUSMINTA

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
2003 (ATARI)

Neverwinter Nights 2
2006 (ATARI)

azonban a DnD legendákból ismerős szörnyek toborzása is elemi feltétel a régi emlékek újraidézéséhez. Az pedig nem is kérdés, hogy a fantasyműfajban abszolút origóként lehet tekinteni a Dungeons & Dragons klasszikus lényeire. (Én speciel a beholderektől a mai napig rosszakat álmodom…)

Gondolhatnánk, hogy az izometrikus látvány korhű reprodukálásához a készítők az előre renderelt helyszínek stílusát akarják követni, a Sword Coast Legends azonban ebben nem akar Infinity-kópia lenni, és 3D-s motorral próbálkozik a megfelelő hangulat megteremtéséhez. A látványt a meseszerűség felé terelték, a térbeliség okos felhasználásával pedig fokozzák a méretek érzetét (gondoljunk csak a magaslat-mélység kontrasztokra). Mindezt míves, festményszerű textúrakidolgozottsággal fejelik meg az n-Space grafikusai. Néhány helyszín már most terepasztal-hangulatot ont magából, azonban ezen ábrázolásmódnak megvannak a hátulütői is. Habár 2015-ös szinten sem kell a motornak szégyenkeznie, azért a részletesség még így sem képes lepipálni a legszebben cizellált pre-renderelt háttereket. A kamera forgatásának lehetősége viszont nemcsak a harcok során lehet praktikus, hanem a DM (azaz a Dungeon Master) szerepkörét is segítheti.

TE LEHETSZ A KALANDMESTER!

Amikor a Sword Coast Legends fő okosságáról először hallottam, óhatatlanul is az ominózus Dexter Laboratóriuma epizód jutott eszembe, amikor Dee Dee vette át a DM szerepét Dextertől. Nos, a Sword Coastban nincsenek „toronyerdők” (öhm, „dándzsönforesztek”…), de kalandmesterekként garantáltan feje tetejére áll majd a játékról alkotott képünk.

Természetesen ilyenkor nem a fősodorban folytatódik a történet, hanem külön labirintusok állnak majd rendelkezésre, hogy a kalandmester élet és halál uraként játszadozzon a többiekkel. Az instant útvesztők közül egyelőre a véletlenszerűen (plusz a DM közreműködésével) generált térképekben rejlő lehetőségeket mutogatták a készítők, ahol a DM dolga volt az ellenfelek, csapdák, de akár a kincseket rejtő titkos átjárók konfigurálása is. A saját kampány tervezését később fogják a készítők felfedni, de a gondolat már most izgalmasnak tűnik – reménhetően egy lelkes és lelkiismeretes játékmester minden eszközt megkap majd ahhoz, hogy a legjobbat hozza ki magából. A multiplayer során lesznek azért szokatlan apróságok (például cooldown rendszer használata alvós rápihenés helyett), de ezek a kompromisszumok a készítők ígéretei szerint nem fogják felforgatni a DnD vallásban hívők mély érzéseit; a játék fórumain már most megy az aggodalmaskodás a szerkesztőrendszerek bonyolultságát illetően. Bízzunk benne, hogy a készítők okulnak a Divinity: Original Sin túlságosan professzionálisra vett editorából, és megtalálják azt az arany középutat, amelylyel az átlagjátékos is könnyen elboldogulhat.

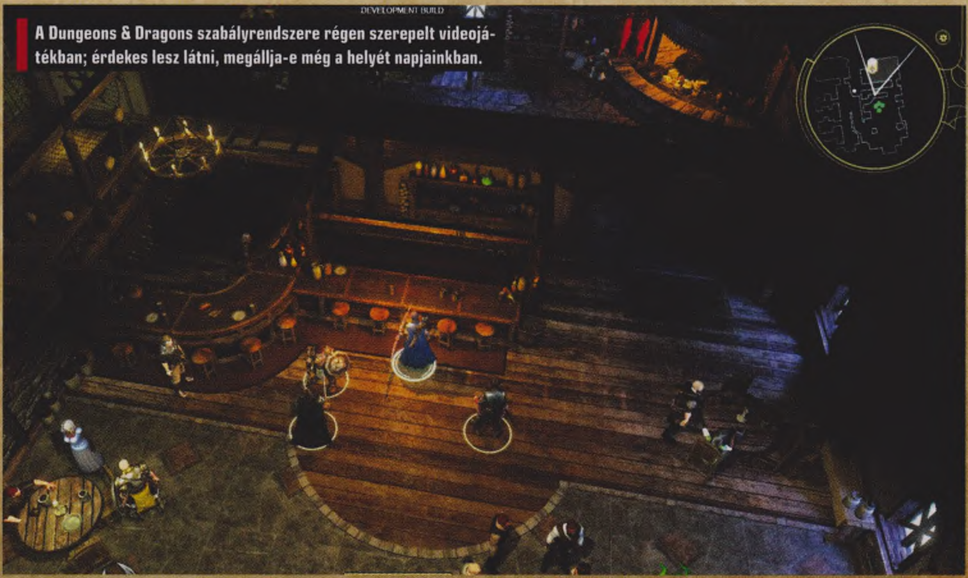
A single-player lehetőségek mellé becsempészett DM-mód rettenetesen mély lehetőségeket tartogat magában, reméljük a kellő mélység és kezelhetőség párosa megfelelő arányban lesz felvezetve a játékban. Abban pedig már csak félve merünk reménykedni, hogy a készítők a modderekre is gondolnak majd, és lehetővé teszik a játék mögött felsorakozó közösségnek, hogy bővítsék és szépítsék Sword Coast vidékeit.

DND ÚJRATÖLTVE?

Az n-Space eddig nem éppen a tisztességes szerepjátékairól, sokkal inkább a közepes kézi konzolos portokról és a rettenetes film- és rajzfilmátiratokról volt nevezetes. A csapathoz verődött BioWare-veteránok azonban mindenképp biztató jelei annak, hogy a Sword Coast Legends nem lesz fércmunka. Még idén kiderül, érdemes volt-e a centit vágni a játékra várakozva. Az eredeti Infinity-programokat fejlesztő hősök pedig lassan tényleg elégedetten tekinthetnek vissza a korai remekműveikre, amelyek úgy tűnik, közel húsz év után is releváns, megkerülhetetlen hivatkozásnak számítanak.

ELFELEDETT KIRÁLYSÁGOK

Az 1967-ben, Ed Greenwood által megalkotott fantasyvilág nemcsak azért híres, mert a DnD legendárium talán legkedveltebb kampánykészletévé lett az idők során, hanem azért is, mert vitán felül az egyik legjobban kidolgozott klasszikus high-fantasy univerzumként tekinthetünk rá. A Forgotten Realms az irodalmat is meghódította (köszönhetően R.A. Salvatore-nak és talán legnevesebb hősének, a sötételf Drizztnek), de a videojátékok mezsgyéjén is gyakran ruccanhatunk el Faerűn világába szörnyeket hentelni. Mind a Baldur's Gate, mind pedig az Icewind Dale a Forgotten Realmsben játszódik, de olyan további címek, mint a Neverwinter Nights vagy a klasszikus The Eye of the Beholder (és az SSI kiadó által megjelentetett többi Gold Box cRPG program) is ezen a kampánykészleten alapult.



A Dungeons & Dragons szabályrendszere régen szerepelt videojátékban; érdekes lesz látni, megállja-e még a helyét napjainkban.

Victor Vran

[ÍRTA LOR]

Mindig meglepő fordulat, mikor egy fejlesztőcsapat teljesen más stílus felé veszi az irányt, mint ami az addigi játékait jellemezte. A Tropico készítői például úgy tűnik, megunták a pálmafákkal övezett diktatúrát, és inkább egy Diablo-klónt fejlesztettek.

Adott egy morcos-kalapos szörnyvadász, aki után rémségek sokasága hullik a sötét, viktoriánus díszletű utcákon. Hősünk nem ismer kegyelmet, és amint az adrenalin tetőfokára hág, különleges támadásait elsütve vértócsákkal teríti be a macskaköves utcákat. Nem, nem a The Incredible Adventures of Van Helsingről van szó, kedves olvasó, ez a Victor Vran.

A Haemimont Games neve nem ismeretlen a stratégiai játékok kedvelőinek körében, a független csapat többek közt a nagy sikerű, humoráról híres Tropico-szériát jegyzi. Épp ezért érdekes stílusváltás, hogy a pálmafák árnyékából kazamaták, kripták és egyéb sötét helyek bugyraiba költöztették legújabb játékukat, ráadásul tőlük kissé szokatlan módon egy izometrikus ARPG formájában.

Ebben a műfajban manapság meglehetősen nehéz újat mutatni: tucatszám gördülnek ki egymás hegyén-hátán a látványos Diablo-klónok, melyek nem igazán törekednek az újító ötletekre, pár kivételtől eltekintve inkább csak tisztességes (vagy kevésbé jól sikerült) iparosmunkák. A Victor Vran sem tűnik első blikkre kimondottan különlegesnek: nagy valószínűséggel nem ez a játék taszítja le trónjukról a nagyokat, mindenesetre érdekes próbálkozás, amiről még korai lenne ítéletet mondani.

MAGASSÁGOS EGEK!

Ezt az első benyomást nagyban meghatározza az is, hogy az indításkor elénk táruló látvány nem éppen egy egyedi világot sejtet – a játék stílusán egyszerre érződik a Diablo és a Van Helsing-sorozat utóíze, néhol már szemtelenül látványosan. A szinte egyetlen egyedi elemet sem mutató külső alatt lapuló tartalommal azonban már gondosabban jártak el a fejlesztők, a zsáner alapvető jellemzőit megtartva néhány érdekesebb ötlettel is találkozhatunk. Az egyik legszembetűnőbb az ugrás lehetősége – igen, izometrikus nézetben való ugrálás!

ADATOK

KIADÓ
EuroVideo Med.

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2015. 02. 20. (alfa)

STÍLUSMINTA

The Incredible Adventures of Van Helsing II
2014 (NEOCORE)

> Egyre több az akció-szerepjáték a piacon, de igazi egyediség nem nagyon kerül egyetlen ilyen játékba sem.

Pár platformozási feladatot leszámítva számottevő szerepet azonban egyelőre nem játszik ez a funkció, inkább csak színezi a játékmenetet. Képzeljük el a szituációt, amikor többszörös túlerővel van dolgunk, és egyszerűen egy kiszögellésre kapaszkodunk fel megmenekülés reményében, vagy mikor a magasabb pontok eléréséhez falról falra kell ugrálunk, esetleg egyik balkonról a másikra szökkenve tudunk csak átjutni a mélység felett.

Ezek a már-már platformelemek kissé idegennek tűnhetnek a megrögzött, kattintásalapú hack 'n' slash RPG-k rajongóinak – magam is azt vettem észre az első pár óra után, hogy szinte sosem használom ezt a funkciót, a játék pedig csak kevés szituációban kényszerít rá. Persze mivel egyelőre csak korai hozzáférésű verzióról beszélünk és nem egy kész műről, fennáll annak lehetősége, hogy a teljes verzióban talán hangsúlyosabb szerephez juthat. Ehhez pluszként társul a mozgatható kameranézetet, ami nagyban megkönnyíti a kezelést és a platformok beláthatóságát. Látvány terén az összhatás mutatós és szép, de semmi különleges – a helyszínek és ellenfelek egyelőre nem túl változatosak, a hangulat sem különösképp nyomasztó vagy különleges atmoszférájú.

BOSSZÚ… VAGY MI HAJT?

A korai hozzáférésben elérhető, pár órányi tartalom csak a harcrendszer bemutatására koncentrál, a sztorit pedig teljesen homály fedi. Mindenféle magyarázat nélkül csöppenünk bele az első szintekbe, az NPC-k beszélgetés közben pedig sejtelmesen csak annyit mondanak, hogy nem szeretnék elkottyantani a történetet. Jóformán semmilyen kontextust nem kapunk, amibe bele tudnánk helyezni a hőst, motiváció híján egyelőre tényleg csak egy tesztverzióról van szó, ami viszont nem tesz ránk jó első benyomást, mert ordító ürességérzetet hagy bennünk jelenlegi állapotában. Az ellenfelek és a küldetések

alapján azonban mi nem sejtünk epikus szálakat, jóformán csak pókokba, csontvázakba és más ágyútöltelék szerzetekbe futottunk bele, így sejtésünk sincs, mit titkolnak ennyire a fejlesztők.

A kicsit európai ízű, steampunkos díszletek még csak valóban díszleteknek, tölteléknek tűnnek, nem túl emlékezetes berendezéssel, és egyelőre még kicsit kesze-kusza tervezéssel. A készítők láthatóan a harcrendszer prezentálására mentek rá a korai hozzáférésben, az viszont gördülékenyen működik. Victor Vran többféle eszközt ragad meg, ha irtásról van szó – a játék elején nem kell hagyományos mesterségek és kasztok közül választanunk, mivel a játékstílusunknak megfelelően bármilyen felépítést és képességeket keverhetünk ki magunknak. A harci skillek ugyanis fegyverekhez tartoznak: minden eszköz képes egy alaptámadásra, illetve egy különlegesebb képességgel ruházza fel hősünket. Egykezes fegyverek esetén lehetőségünk van két különböző darabot kombinálni, amivel együtt jár a dupla annyi képesség is. Ezek javarészt steampunk stílusú mordályok, kaszák, pörölyök és kardok. Hősünk minél több ellenfelet kaszabol le, annál magasabbra szökik az Overdrive nevű mérce – igen, a Van Helsingben is találkozhattunk hasonlóval, csak ott Rage volt a neve –, ami ha feltöltődik, elsüthető egy speciális támadás, jellemzően valamilyen tömegkontrolláló, területi alapú sebzés.

ÖLJ, ALKOSS, GYARAPÍTS!

Minden terület öt, különféle jutalmakkal kecsegtető bónuszkihívást tartogat, melyek leginkább a Diablo III eventjeire hasonlítanak; jellemzően bizonyos számú rosszarcú ellen kell kiállnunk, vagy megadott ideig túlélni támadásokat. A játék korai tesztelői könnyen szembesülhetnek a bétaverziók rákfenéjével, a kiegyensúlyozatlansággal: a jó ideig repetitív és nem különösebben nehéz öldöklést néha indokolatlan túlerő váltja fel, nem túl célszerű tervezéssel. Rendkívül szembetűnő volt az is, hogy idegesítően sok ágyútöltelék ellenséggel lehetett összefutni, amihez nem igényeltetett különösebb taktika, csak rutinos kattintások sora. Emiatt egyelőre kissé repetitív a kóstoló, ám remélhetőleg még ez is alapos finomhangoláson megy majd keresztül.

Mint említettem, a skillek fegyverekhez tartoznak, hősünk jellemzői pedig kártyákkal növelhetők, a hozzájuk tartozó foglalatokból minden szintlépésnél eggyel többet kapunk. Ezek olyan különböző pluszokat adnak, mint az extra életerő és védelem, megnövelt támadási érték és kritikus sebzési esély. A tapasztalati pont harácsolásával elért szintlépés mellett ezeket boltból is beszerezhetjük, vagy a már említett kihívások teljesítésével.

A megjelenésében kevert, nagy címekre hajazó játék feltehetőleg ezen a téren próbál kicsit eltérni, ami viszont nem eredményez túl mély fejlődési és testre szabhatósági rendszert – nagy valószínűséggel nem a hardcore buildek és exp grinderek csoportját célozza meg. Az esetleges kraftrendszerről még nem tudni szinte semmit, valamint arról sem, hogy milyen plusz módokat fog tartalmazni a végső játék. Közös hentelésre lehet viszont indulni a barátokkal kooperatív módban, illetve elérhető lesz az online multiplayer is, amibe egyelőre még nem tudtunk belekóstolni. Ha a végső verzióba bekerül egy erős történeti szál, több tartalom és kiforrottabb pályák, van rá esély, hogy egy élvezetes és tisztességes kaland kerekedjen a Victor Vranból, ami jelenleg egy újabb nem túl forradalmi RPG, ám ennek ellenére akár egészen szórakoztató is lehet.

ARPG KÖRKÉP I.

[ÍRTA OLDERN] **Néhány évvel ezelőtt nem volt könnyű dolga az egyszeri akció-rpg rajongónak, aki az ideális játékot kereste ahhoz, hogy néhány száz órányi szabadidőben mást se csináljon, csak szörnyekre vadásszon a jobb loot reményében. A Diablo II trónkövetelői azonban mostanra egészen jó formába kerültek – most megnézzük, hogy miként képzelik el ők az igencsak addiktív stílus jövőjét.**

A 2000-es évek meghatározó akció-szerepjátéka, a Diablo II a külső szemlélők számára alig látható és még nehezebben feldolgozható hobbit teremtett. Miközben karaktered különböző színű és ritkaságú rúnákat, tárgyakat és fegyvereket gyűjtögetett, mind újabb lehetőségek nyíltak meg előtte a játékon belül. A játékmenet ennek köszönhetően folyamatosan fejlődött, erre húzták még rá a készítők a folytonos újrakezdést (ladder-rendszer) és az egymás elleni csatákat, és máris érthetővé válik, hogy miért volt a Diablo II akkora siker a maga korában. E nagy sikernek azonban ára van: hiányt képez a piacon, ha nincs elég jó utód, az „egy igaz" Diablo-örökös hiányát pedig megérezte mindenki, akinek beleivódott az emlékeibe Baal trónterméneк mintázata, vagy Mephisto loot-táblája.

JUTALOM A LELKE MINDENNEK

Ha játszottál már valamilyen Diablo-jellegű játékot, esetleg toltál már igazán kemény endgame tartalmat valamelyik népszerű MMO-ban, akkor bizonyára egyetértesz azzal a felvetéssel, hogy a jutalom az egyik legfontosabb motiváló erő, és az egyik fő pillére az ilyen jellegű játékoknak. Nem mindegy persze a játékmenet sem (és erre majd a következő hónapban vissza is térünk!), de az, hogy mit kapsz fáradozásaidért cserébe, létfontosságú. Napjaink két legnépszerűbb és legkidolgozottabb Diablo-utódja, a Diablo III: Reaper of Souls és a Path of Exile egészen más elképzelésekkel rendelkezik a jutalmazásról.

DIABLO III: A TÉKOZLÓ FIÚ HAZATÉR

Nem volt könnyű útja a Diablo III-nak, a Nagy Utódnak. Annyira nem, hogy az eredeti fejlesztőcsapat távozását követően, miután a D3 eredeti koncepciója a kukában landolt, Jay Wilson és csapata egészen markáns gondolatokkal jelent meg, amiben a játékmenetnek, a konkrét képességhasználatnak jóval nagyobb szerepet tulajdonítottak, mint a tárgyaknak. Az egyetlen pozitívumot a skilleknek tárgyként eső felturbózott változatai jelentették, ez a funkciót azonban röviddel a béta előtt kivágták, a helyére pedig nem nagyon került semmi, már ami a cuccokat illeti. Az igazán ritka rúnaszavak nélkül az egyetlen reményt a Legendary tárgyak jelentették volna, ha nem félkészen jelenik meg a játék, emlékezetes legendaryk nélkül. A számok bűvöletében a kezdeti Diablo III-ban csak és kizárólag a magasabb sebzés, a több bónusz jelentett örömet a játékosoknak, ennek megváltoztatására egészen a kiegészítő megjelenéséig kellett várni – és kellett hozzá egy erős szemléletváltás. Az új direktor, Josh Mosquiera és csapata az RoS kiadása óta töretlenül pakolja bele a játékba az izgalmasabbnál izgalmasabb plusz hatásokat biztosító legendaryket. Ezekért már bőven megéri grindelni, hiszen gyakran alapjaiban változtatják meg egy-egy karakter játékstílusát, és többé már nem csak a „Nagyobb sebzés? Akkor jobb!" filozófia dominál. A jó legendás tárgyak mellett egyedi gemek és Ancient Legendary kategóriák is megjelentek – mindkettőre nagy szükség volt a folyamatos farmolás felfrissítésének érdekében.

MARVEL HEROES 2015: AZ ARANY KÖZÉPÚT?

A két eltérő irányvonal mellett egy harmadikat épít az eredeti két Diablóért felelős David Brevik, aki a Marvel Heroes 2015 névre hallgató F2P-játékkal ér el egyre jelentősebb sikereket. A folyamatosan bővülő műben az MMOG-k mechanikái sorra jelennek meg (például bekerültek a raidek), a tárgyak frontján pedig minden egyes hős saját, jól kialakított unique szettekkel rendelkezik – és mivel jelenleg négy tucathoz közelít a számuk, a változatosság garantált. Csereberélni itt sem nagyon fogsz, gyűjtögetni valód azonban lesz bőven: rúnák, unique tárgyak, cosmic erejű cuccok, és akkor a free-to-play élményhez kapcsolódó boosterekről ne is beszéljünk. Aggódni nem kell: a Marvel Heroes a Path of Exile-hez hasonlóan totálisan fair irányvonalat képvisel, tehát egy fillér elköltése nélkül is eljuthatsz a végjátékig, és az utat végig élvezni fogod.

Egyetlen apró szépséghiba azért akad mindebben: a Diablo III tárgyrendszerének egyik nagy belső ellenfele az az aukcióház volt, amely az alapjáték központi elemét képezte, és mint ilyen, teljesen átalakította a játékosok elképzeléseit arról, hogy mi a használható tárgy, és hogy pontosan hány centet is ért az elmúlt pár óra farmolása. Miután 2014-ben a Blizzard kihátrált az AH mögül, annyira drasztikus irányváltás történt, hogy nemcsak az AH tűnt el, de a tárgyak csereberéje is. Igen: tulajdonképpen minden lényeges holmira tekinthetünk úgy, hogy az csak a miénk, azzal az apró kitétellel, hogy ha partiban találtuk, akkor pár ember közt még egy ideig lehet adogatni őket. Az eredmény: a Diablo III: RoS fantasztikus tárgypalettával rendelkezik, de az előd csereberélős aspektusát teljesen elveszítette.

Az akció-szerepjátékok reneszánszukat élik, az elmúlt két esztendőben özönlenek!

PATH OF EXILE: GRINDELJ, AMÍG ÉLSZ

Nem úgy a Path of Exile, az új-zélandi Grinding Gear Games egészen fantasztikus utat bejáró F2P játéka, amelyben a „felejtsük el mindazt, ami a Diablo II-t nagyszerűvé tette" filozófia felérne egy erősebb istenkáromlással. Azért nem egyszerű másolásról van szó, nem ám: a PoE fejlesztőcsapata fogta a Diablo II jól működő elemeit, megnézte, hogy miért működnek ezek jól, és újraépítette őket a saját módján.

Ilyen például a pénz. A Diablo II-ben értéktelen volt a pénz a limitációk miatt, így ritkább tárgyak és rúnák jelentették a cserebere-rendszer alapjait. A Path of Exile fejlesztői nem akarták megoldani a pénz kérdését, inkább átölelték a barterezést, és tonnányi különböző ritkaságú és értékű orbot készítettek. Ezek nemcsak a pénz megfelelői, hanem maguk is különböző hatásokkal bírnak: többnyire erősítik a tárgyakat, tulajdonságokat változtatnak rajta, vagy épp esélyt adnak arra, hogy egy sima hétköznapi „fehér" cucc a legritkább unique tárgy legyen. Ráadásul az orbok az első szinttől kezdve a végjátékig hasznosak maradnak, hiszen egyre erősebb felszerelési tárgyakon és pályákon használhatod őket.

A Path of Exile tárgyrendszere annyira összetett, hogy nehéz lenne teljes valójában bemutatni akár 4-5 oldalon is, szóval most koncentráljunk a lényegre. Felszereltségi szintünktől függően szinte mindig akadnak olyan tárgyak a játékban, amelyek hasznosak, vagy bizonyos típusú orbok segítségével valamikor hasznossá válhatnak. Minden tárgy tartalmaz socketeket, de rúnaszavak helyett ide skilleket pakolsz, a foglalatok pedig össze is lehetnek kapcsolva (ilyenkor egymást erősíthetik az összekapcsolt skillek). A nagyobb tárgyak akár hat foglalatot is tartalmazhatnak, amelyek, ha mind össze vannak kötve, és ne adj isten, maga a tárgy is használható, hihetetlen értéket képvisel a játékosok szemében.

És akkor ott vannak még a unique cuccok. A Path of Exile havi rendszerességgel kap újabb és újabb unique holmikat, amelyek szépen saját históriával, korábbi legendás viselőkkel, erőteljes képességekkel rendelkeznek, így sikeresen létrehozva a saját klasszikusait. Ami egy diablósnak a Windforce, a SoJ vagy a Tal'Rasha szet, az a Path of Exile játékosnak egy Voltaxic Rift, egy Shavronne's Wrappings vagy egy Mjölner. A buli sosem ér véget: a legújabb kiegészítővel együtt például több mint ötven új unique érkezik majd, alapjaiban átformálva a játék képét.

Hasznos tárgyak, hasznos unique-ok – mi kellhet még? Például az, hogy egy speciális orb segítségével minden tárgyhoz új képességeket adhatunk hozzá, azért cserébe, hogy többé semmit nem változtathatunk meg rajtuk. Kevés viccesebb/frusztrálóbb dolog van a Path of Exile világában annál, mint amikor egy igazán durva értékű unique erősítését bízod a véletlenre némi nyereség érdekében, hogy aztán egy értéktelen ritkát kapj helyette.

MELYIKET VÁLASSZAM?

Abban a különleges helyzetben találhatod magad így 2015 tavaszán, hogy nincs egyértelmű válasz a kérdésre. A Diablo II sajátos világát, tárgyrendszerét egyik utód sem adja vissza – cserébe mostanra mindkettő markáns, a saját erejére építő rendszerrel rendelkezik. A Path of Exile azok számára lehet ideális, akik nem rettennek vissza a több száz órányi grindeléstől, az emberekkel való csereberétől, és attól, hogy a legritkább tárgyakat sosem látják majd. A Diablo III a smart loot rendszerével garantálja, hogy idővel elég jó leszel ahhoz, hogy szembenézz a legerősebb ellenfelekkel is, a lendületesebb játékmenetről nem is beszélve. De a játékmenetek és a tartalom közti különbség megér még egy-két misét: következő hónapban folytatjuk a két titán ütközetét.

Medieval Engineers

[ÍRTA WILSON] **Reszkess Minecraft, reszkess Mount & Blade: a Space Engineers alkotói most a két játékot próbálják fuzionálni, és egyelőre meglehetősen sikeres a kísérlet!**

Újraépíthetjük. Megvan hozzá a technológiánk. Bár ezek a szavak az itthon nem túl ismert kultsorozat, a hetvenes évek egyik meghatározó műve, a Hatmillió dolláros férfi intrójában hangzottak el epizódról epizódra öt teljesen szezonon át, méghozzá egy olyan fickó kapcsán, akiből implantátumokkal teleaggatott szuperembert faragtak, igazából a Medieval Engineersről is szólhatnának. Annak ellenére, hogy sem szuperember, sem cyberpunk technológia nincs benne, csak egy kisebb doboznyi építőkocka, egy középkori téma és az a játékmenet, amit mostanra már unalomig ismerhetünk.

AZ ŰRBŐL A FÖLDRE

Nem, szerencsére nem egy újabb túlélős játékról van szó – legalábbis jelenleg –, a Medieval Engineers ugyanis a Space Engineers továbbgondolása. Jobban mondva átskinezése: a cseh Keen Software House a Miner Warsszal 2012-ben a 6DOF stílust próbálta feltámasztani, sikertelenül, aztán a rá egy évre megálmodott Space Engineersszel megfogták az isten lábát, jókor, jó időben, és ami a legfontosabb, jó témaválasztással lovagolva meg a Minecraft-lázat. A sci-fi tematikájú, elsősorban az űrhajóépítésre alapozott Space Engineers mind a mai napig az egyik legnagyobb szabadságot nyújtó játék, amely valós és kifejezetten impozáns fizikájával, zseniális destrukciós lehetőségeivel és határtalan modtámogatásával gyakorlatilag hetek alatt maga alá gyűrte hasonló felépítésű riválisait, és 2014 őszére már az egymillió eladott példányt is elérte, fejlesztése pedig mind a mai napig nem állt le.

Játéknak egyelőre nehezen nevezhető, de már a mostani állapotában is nagyon impozáns tud lenni!

A Medieval Engineers bejelentése és megjelenése ezért is ért mindenkit váratlanul, annak ellenére, hogy az SpE fejlesztését nem akasztja meg, a két játék pedig inkább erősíti, semmint gyengíti egymást – a MedE lényegében egy átskinezett SpE, sci-fi helyett középkori témával, és annak minden vonzatával. És egyelőre kizárólag ennyivel: a Korai hozzáférés programba februárban került be, és azóta sokat nem bővült. Igazából játéknak sem nagyon lehet nevezni, hiszen nincsen célja, nincsenek benne feladatok, és igazából módból is csak egy van, a szabad építkezés.

Mit jelent jelen esetben a szabadság? Pontosan ezt: adott egy nagyobb mennyiségű építőkocka, egy hatalmas, szinte határtalan és teljesen életszerű (totálisan átparaméterezhető) terep, ahol azt csinálsz, azt építesz, amit csak akarsz. Mindig is egy gigantikus kőkastélyra vágytál? Esetleg egy csendes, kis faházakból álló falura? Netán a rombolás hajt, és szeretnéd testközelből látni, milyen lehetett egy középkori csata? Itt megteheted!

ADATOK

KIADÓ
Keen Software

FEJLESZTŐ
Keen Software

MŰFAJ
sandbox

MEGJELENÉS
2015. 02. 19. (alfa)

STÍLUSMINTA

Castle Story
2013 (SAUROPOD STUDIO)

Space Engineers
2013 (KEEN SOFTWARE HOUSE)

DA VINCI UTÁN SZABADON

Utóbbi, a destrukció az, amiben a MedE már most verhetetlen. A voxeleket használó motor miatt szó szerint elemeire esik szét minden kisebb és nagyobb struktúra, amely egy vártorony vagy egy várfal esetében döbbenetesen szép rombolást eredményez. Ennek persze meg is van az ára: a több száz, vagy akár több ezer kis darabka súlyosan meg tudja akasztani a képfrissítést, de hát egy alfaváltozattól pontosan ezt lehet várni.

Ám hiába szép a rombolás, előbb építeni is kell valamit hozzá. A MedE-ben kétféle objektum létezik: dinamikus és statikus. Előbbi szabadon mozoghat a világban, utóbbi viszont ott marad, ahová először rakták. A dinamikus objektumok értelemszerűen a fegyverek és a járművek esetében jönnek jól, például a középkort meghatározó katapultoknál, de valójában bármi más is előállítható, hiszen rengeteg alkatrész (kerék, tengely stb.) vár bevetésre. Az igazi nehézség kitalálni azt, hogy miként kell ezeket úgy összeilleszteni, hogy valami működőképes dolog legyen az eredmény.

A Medieval Engineersben ennél több jelenleg azonban nincs: a túlélőmód még eléggé távol van, és a multiplayerről is csak álmodozni lehet, de mivel szinte hetente jönnek az ingyenes javítások és bővítések, és tudjuk, hogy a Space Engineers is így kezdte, és látjuk, hogy meddig jutott, nem túlzás azt állítani, hogy a lehetőségek határtalanok – pont, ahogy maga a fantázia is.

Aki ennyire impozáns építményre vágyik, annak akár napokat is el kell szöszölnie az építőkockák lerakásával.

[ÍRTA **MCMACKO**] **Lassan se szeri, se száma a különböző roguelike stílusból származtatható pixelcsoda indie játékoknak. A Warlocks vs Shadows a Frozen District garázsából gurul ki, és egyedi stíluskeverékével a pofozkodós arénajátékok közé szeretne beékelődni.**

Ugrok, csúszok, pattanok, közben pedig eszetlenül püfölöm a szembejövő árnyak seregeit. Egyik-másik elpottyant valamilyen motyót, de éppen csak fél pillanatom van felkapni, mert közben robbanó pöfetegek vették felém az irányt. S mintha ez nem lenne elég, repkedő randaságok is berajzanak, és egy masszívabb szörnyeteg is felbukkant a képernyő szélén. Ugrás, kitérés, varázslat, és a szörnyhalom agónia közepette esik össze fekete pixelmasszává. Pillanatnyi győzelmem azonban másodpercig sem tart, mert ismét tele a képernyő, boszorkánymesteremmel pedig hátrálni kezdek. Közben észre sem veszem, hogy elfogytak a varázslöttyök, így vakon és feleslegesen nyomkodom a gyógyítás gombot. A szörnyek szétkapják szerencsétlen hősömet, a pálya pedig újratöltődik. Végigtekerem a kurzort a rendelkezésre álló karaktereken, félreteszem kis kedvencemet, a jégkirálynőt, és a frissen felszabadított angyali páncélossal próbálom újra legyűrni az elém tornyosuló kihívást.

ADATOK

KIADÓ
ONE MORE LEVEL

FEJLESZTŐ
Frozen District

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2015. 03. 17. (alfa)

STÍLUSMINTA

King Arthur's Gold
2013 (TRANSHUMAN)

Risk of Rain
2013 (CHUCKLEFISH)

ÜDV AZ ARÉNÁBAN!

Valahogy így fest egy jelenet a Warlocks vs Shadows furcsa fantasyvilágában. A bétaverzió már közel a végleges változathoz, a Frozen District fejlesztői pedig láthatóan jó érzékkel válogatták össze a mechanikákat a Warlockshoz. A program így kicsit Risk of Rain, egy kicsit Abyss Odyssey, és kicsit annyira roguelike szerepjáték, amennyire ciki lenne kihagyni a kötelező randomizált RPG-elemeket egy ilyen mixtúrából. A játékmenet fő hangsúlya a hullámokban özönlő randaságok leküzdésén van, amihez karakterenként négy-négy támadásformát tudunk segítségül hívni. Az irányítás kicsit súlytalan, de precíz, a támadások pedig mind-mind egyedi módon sebzik a ránk rontó seregek lényeit.

Nehézség szempontjából a Warlocks egészen jól szintezett, hiszen fokozatos a kihívás emelkedése. A második világtól azért nem árt jobban felkötni a gatyát, és előkapni a 8 bites játékok nehézségéhez igazított ösztöneinket. A bétaverzió legnagyobb problémája, hogy a karakterek és egyes ellenfelek statjai még messze vannak attól, amit patikamérlegen belőtt balansznak szoktunk hívni. A készítők jóformán arra használják az Early Access intézményrendszerét, hogy a többszereplős játékmódokban és a szólista darálóban gyűjtött tapasztalatokat a végső élmény polírozására fordíthassák. Ami viszont már most nagyon ász dolog: a főnökharcok a legszebb retróemlékeket idézik. A gyakran fél képernyőt betöltő árnymesterek legyőzése akár sebesülés nélkül is lehetséges a megfelelő taktikát alkalmazva – tisztára, mint a régi szép időkben!

PIXELPORNÓ

Furcsa látni a screenshotok után, hogy a grafika is egyelőre felemás képet mutat élőben. A sprite-ok animációja csodás, az ellenféldesign mesteri, és ami talán a legfontosabb, hogy minden hős vizuális megjelenítése (a varázslatokkal-támadásokkal együtt) is teljesen sajátos, ezzel fokozva a változatosságot. Egyes háttérelemek viszont bizarr módon elütnek a karakterektől. Mind az átvezetők, mind pedig az előtértől elkülönülő grafikai elemek a korai PC-s VGA látványvilágot idézik. A zenei aláfestésre is ráférne egy kis turbózás, mert mire egy pályaszakaszt leküzdünk, addigra az orrunkon-fülünkön folynak ki a primitív és rövid dallamocskák.

Az ígéretes játékmenet garantált közönségsikert hozhat a Warlocksnak, ha a készítők odafigyelnek a megfelelő súlyozásra, és esetleg hosszabb távon is bővítgetik majd a játékukat kellő tartalommal. A prezentációs apróságokon is lehet még mit finomítani, a belső gépezet azonban már most olajozottan működik. Kíváncsian várjuk, hogy Frozen Districték mire jutnak majd az elkövetkező néhány hónapban.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege

[ÍRTA CHOCHO] **HOSSZAS VEGASI KÉNYSZERPIHENŐ UTÁN TÉR VISSZA A SZIVÁRVÁNYOSZTAG, HOGY A COUNTER-STRIKE SZÉRIA SIKEREIT MEGLOVAGOLVA EGY TAKTIKUS, KOMPETITÍV CSAPATJÁTÉKRA KIHEGYEZETT PROGRAM KÉPÉBEN ÚJ ÉLETRE KELJEN. HIÁBA NO, HALADNI KELL A KORRAL ÉS A TRENDEKKEL.**

A Rainbow Six-sorozat nagyon komoly múltra tekint vissza, hisz az első része még a vérzivataros '90-es évek második felében jelent meg, hogy szinte a semmiből teremtse meg a taktikai FPS műfajt, az amerikai író, Tom Clancy hátszelén utazva. És ekkoriban ez még nem csak annyit jelentett, hogy a 2013-ban elhunyt szerző nevét odamatricázták a dobozra: ő maga is részt vett a fejlesztőcsapat Red Storm megalapításában, sőt, az akkor készülő azonos című regényét a játék munkálatainak megfelelően kanyarította, és igenis szívén viselte, hogy a 3D-s akciójáték minden centimétere megfeleljen az általa elképzelt politikai rémálomnak. Az 1998-ban kiadott digitális termék aztán a könyvvel együtt lett világsiker, Clancy pedig szép lassan elkezdte letojni a játékokat, csak a nevét adva a sokszor már nehezen értékelhető fércművekhez (a HAWX-ra vagy az EndWarra ennyi év távlatában nehéz örömmel visszagondolni). Az író lelkesedésének hanyatlása pedig a Rainbow Six-sorozat későbbi játékain is meglátszott: az Xbox 360 által meghatározott korszak két Vegas alcímű felvonása például középszerű TPS volt, minimális taktikai vonatkozásokkal.

ERŐNEK EREJÉVEL

Persze 1998 nagyon nem tegnap volt, így az akkori megoldások éppoly távol esnek a korunkat jellemző közízléstől, mint a már említett Vegasok. Ahhoz tehát, hogy a franchise jogaival rendelkező Ubisoft 2015-ben is eladható terméket építsen, szüksége van egy sikeres példára. Olyanra, ami közel áll a taktikai shooterek manapság kevéssé körülrajongott stílusához. És akkor tegyük fel a kérdést, hogy melyik játék alkalmas „ihletadásra"? Hát persze, hogy a Counter-Strike, ami azonban kompetitív, csapatalapú program, ennélfogva tehát a Rainbow Six is ebbe az irányba csap az idén megjelenő Siege-dzsel.

Egyelőre még nem látni, hosszú távon hogyan tudja lekötni a játékosokat az új Rainbow Six, de jó ötletek bőven vannak benne.

Sajnos olyannyira, hogy bár elméletileg lesz valamilyen egyszemélyes mód a programban, erről annak ellenére sem tudunk semmit, hogy már túl vagyunk egy zárt alfateszten, és rég elő lehet rendelni az ősszel végleges formát öltő programot. Szóval, amit ismerünk, az a multiplayer, ami az új irányvonal meghatározó komponense: adott két csapat, a Rainbow-osztag és a „védekezők", avagy a terroristák, akik megpróbálják megvédeni a pályát a rájuk törő elhárítóktól. A CS-iskola első osztályát tehát elvégezték a Ubisoftnál, a tempót azonban lassabbra vették, elvégre a Valve-féle eSport pörgős sebessége nem biztos, hogy menne a Rainbow Six sorozatot meghatározó gondolkodós játékmenethez.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Counter-Strike: Global Offensive
2012 (VALVE)

Tactical Intervention
2013 (OGPLANET)

AJTÓN BE, KIRÁLYLÁNYT MEG

Bár a játék címe még mindig Rainbow Six, a benne szereplő hatos szám ebben az esetben már csak afféle emlékeztető, lévén a játékban 5v5-ös felállásban küzdhetünk meg egymással. A jófiúk feladata az, hogy a pályán kívülről betörve kiszabadítsanak egy túszt, a rosszaké pedig értelemszerűen a támadás visszaverése és a szerencsétlen delikvens további abuzálása. Noha ez így nem tűnik túl változatosnak, fontos megjegyezni, hogy mi még csak a zárt alfaverziót játszottunk, ami természetesen számtalan küldetést és lehetőséget jótékony titokban tartott. Összesen két pálya volt csak kipróbálható: az amerikai elnök különgépe, valamint egy családi ház. Az egymástól homlokegyenest eltérő helyszíneken a feladat ugyanaz volt, ám a „terep" tulajdonságai más-más megközelítést igényeltek, attól függetlenül, hogy az elhárítók vagy a terroristák (bocs, CS-s nyelvezet) oldalán játszottunk. Hogy miért? Egyszerű: mert a Siege világában majdnem minden szabadon rombolható! Természetesen akadnak felületek, amiket nem tudunk áttörni, robbantani vagy lőni, de a többség nem ilyen, szóval, ha sejtjük, hogy valaki alattunk, felettünk, mellettünk sétafikál, nyugodtan odapörkölhetünk, felrúgva a korábbi taktikai shooterek íratlan szabályait.

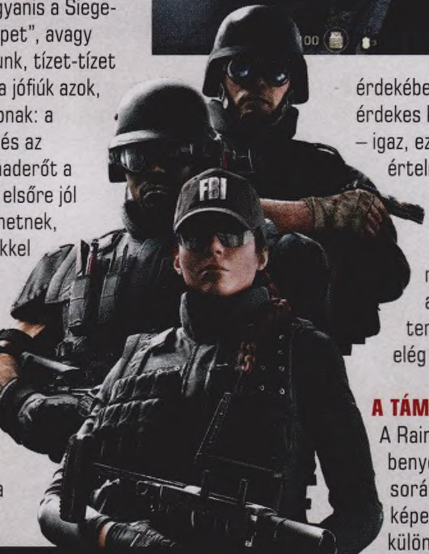
Ezenfelül pedig a meccsek sem azonnali

Sajnos az alfaváltozat grafikailag még kezdetleges volt, közel se nézett ki ennyire jól, sőt, kifejezetten csúnyának mondható.

egymásnak ugrással veszik kezdetüket, helyette 40 másodpercünk van, hogy felkészüljünk az ütközetre. A védőknek meg kell erősíteniük a nyílászárókat, gyenge pontokat, miközben folyamatosan vadásszák az apró, kamerás robotokat, amikkel a támadók igyekeznek meghatározni a pálya gyenge pontjait, valamint lokalizálni a túsz helyzetét. Ez a kevesebb mint egyperces időszak kritikus fontossággal bír: mivel a Siege-ben a lövöldözés maga semmit sem ér a megfelelő helyismeret és stratégia megléte nélkül, gyakorlatilag a játék legelején a jobban összedolgozó brigád felé billen a mérleg nyelve. Az alfában is jellemzően az a csapat nyerte a mérkőzést, amelyik jobban fel tudta dolgozni a megszerzett információkat. És bár innen nézve az elhárítók kicsiny robotjai jogtalan előnynek tűnhetnek, azért a védőket sem kell félteni, ugyanis ha jó szakaszokat blokkolnak, bizony alaposan borsot törhetnek a mindenre felkészült zsaruk orra alá.

ITT AZ OPERÁTOR!

Igen, zsarukat írtam, bár a helyzet hozza, hogy éppen kikkel vagyunk, ugyanis a Siege-ben összesen húszféle „szerepet", avagy operátort választva játszhatunk, tízet-tízet oldalanként. Értelemszerűen a jófiúk azok, akik dedikált karaktereket kapnak: a SAS, a SWAT, a francia GIGN és az orosz Szpecnaz is kölcsönöz haderőt a játékba. Bár ezek a szereplők elsőre jól körülhatárolt kasztoknak tűnhetnek, valójában speciális képességekkel bíró, de egymást helyettesíteni képes figurák. Noha akad olyan operátor, aki például egy nagyon nehéz pajzsot cipelve képes ideig-óráig védeni a társait az ellenséges tűzben, ha a helyzet úgy hozza, neki is éppúgy marokra kell fognia a shotgunt a siker



érdekében. A kasztrendszer tehát inkább érdekes kiegészítés, semmint a játék célja – igaz, ez nem jelenti azt, hogy nem lesz értelme feloldani mind a húsz különféle karaktert. Ha másért nem, hát mert királyul néznek ki, és saját cuccokat is kapnak, azaz fegyverek, gránátok és ruhaneműk egész arzenálja várja azon elhivatott terroristákat vagy túszmentőket, akik elég sok órát pakolnak a programba.

A TÁMADÁS ÁRA

A Rainbow Six: Siege ígéretes játék benyomását keltette az alfateszt során, főleg mert egyszerre volt képes életszerűen bemutatni a különleges erők munkáját, és közben megmaradni játéknak, azaz a szimulátorokra jellemző, borzasztóan száraz körítés itt a sorozat és a Ubisoft hagyományainak megfelelő színvonalat képvisel. A bemutatott két pálya nagyon jól „működött" akció közben: attól függően, hogy hol spawnoltunk a meccs elején, más-más úton-módon érvényesülhettünk, ha pedig valaki elbarmolt valamit, a higgadtságunkon múlt, hogy korrigálhatjuk-e a hibát. Játszhattunk agresszíven és óvatosan, gyorsan és lassan, okosan és bután.

Ugyanakkor sok kérdés is felmerült a Siege-dzsel kapcsolatban, amiket egyelőre a Ubisoft nem akar (vagy nem tud) megválaszolni. Az egyjátékos módot már említettem, ott van viszont még a játékmódok száma, a fejlődés mibenléte, a tartalom hossza (ugye, Evolve?), illetve hogy a fejlesztők miként akarják elkerülni minden csapatalapú játék rákfenéjét, a véletlenszerűen összedobált lobbyból következő bénázást. Szóval vannak még sötét foltok, mi több, a Ubisoft az alfa után körbeküldött egy elég részletes kérdésgyűjteményt a játékosok között, ami alapján feltételezhető, hogy sok dolog nem végleges még. Idő azonban még van a premierig, és látszik a Siege-en, hogy olyan emberek dolgoznak rajta, akik szeretik a franchise-t, és igyekeznek kihozni belőle a legjobbat. Ha meg nem sikerül, legfeljebb rátörjük az ajtót a Ubisoftra...

EXPATRIÓTÁK

A Rainbow Six: Siege előtt készült még egy R6-játék, ami azonban sosem jelenhetett meg. Ez volt az egyszemélyes kampányra fókuszáló Patriots, amit egy döbbenetesen kinéző, a terroristás filmek/sorozatok (24, Az elnök különgépe) legjobb jeleneteit idéző videóval harangozott be a Ubisoft, hogy aztán jól megfeledkezzen róla. A sztori szerint New Yorkot egy „Valódi hazafiak" nevű szélsőséges, nacionalista csoport vonta hatalma alá, és a szivárványosok dolga lett volna kipucolni őket a Nagy alma szívéből. A játékot komor hangulat és kidolgozott történet jellemezte, sajnos azonban máig tisztázatlan okok miatt a projektet lelőtték, és helyette lesz a Siege. Személy szerint roppantmód sajnálom a dolgot, mert a trailer nagyon ígéretes volt, és különben is, jó lett volna látni, hogy csinál rendet az R6 amolyan „samfisheres" módon. Na, mindegy, talán majd legközelebb.

STAR WARS BATTLEFRONT

EA

[ÍRTA DZSÉJT] IDÉN VÉGRE MEGTÖRTÉNIK AZ, AMIBEN SOK RAJONGÓ REMÉNYKEDETT, DE NAGYON NEM AKART MEGVALÓSULNI: ÚJ STAR WARS: BATTLEFRONT JÁTÉK KÉSZÜL, A BATTLEFIELD SOROZATTAL HÍRNEVET SZERZETT DICE GONDOZÁSÁBAN!

Amikor a Star Wars: Battlefront megjelenik november 19-én, elődje, a Battlefront 2 már tízéves lesz. Bizony, 2005. október 31-én látott napvilágot a LucasArts második Battlefield-klónja, aminek nagyon sokáig hiába vártuk a folytatását; bár a Battlefront 3 fejlesztés alatt állt, ilyen-olyan okokból (lásd külön) sosem valósult meg. Aztán jött 2012 ősze, és a nagy meglepetés: George Lucas szőröstül-bőröstül eladta a Lucasfilmet a Disney-nek, így az olyan alvállalatokat is, mint az ILM, a Lucas Animation, vagy az esetünkben fontos LucasArts. A Miki egeres cég ezt követő két húzása minden jóérzésű játékos szívét összeszorította: bezárta a LucasArtsot, majd a Star Wars jogait lepasszolta annak az EA-nek, amely nem sokkal a bejelentés előtt másodszor nyerte el az „Amerika legrosszabb vállalata" címet. Az EA szétosztotta az IP-t a The Old Republicot jegyző BioWare, a Dead Space-sorozattal híressé vált Visceral Games és a Battlefieldekről ismert DICE között. Nos, nem kellett Nostradamus reinkarnációjának lennünk ahhoz, hogy előre tudjuk: utóbbi bizony Battlefrontot fog készíteni; kézenfekvő volt, hiszen a 2004-es első Battlefront nagyon sok hasonlóságot mutatott a Battlefield 1942-vel. Az EA végül a 2013-as E3-on jelentette be a DICE-féle Star Wars: Battlefrontot, az viszont meglepetésként érte a játékosokat, hogy folytatás helyett rebootot készítenek. Jaj, a szegény rajongó szíve!

BÁR A JÁTÉK LÉTEZÉSÉRŐL RÉGÓTA TUDTUNK, ÁPRILISIG KELLETT VÁRNI ARRA, HOGY BE IS MUTASSÁK.

A CSILLAGOK HÁBORÚJA ÚJ FEJEZETE

De hiába kapott infarktust a rajongóközösség fele, az áprilisi Star Wars Celebrationön látott demó alapján a játékmenet a reboot ellenére mit sem változott. Ezúttal is két frakció, jelen esetben a Lázadók Szövetsége és az Első Galaktikus Birodalom egy-egy noname katonájának bőrébe bújhatunk bele, hogy aztán kivívjuk győzelmünket az olyan bolygókon, mint az Endor, a Hoth, a Tatooine, a Sullust és a Jakku, hogy csak az eddig bejelentett világokat említsem. E planétákon minimum két különféle térképen vívhatjuk majd meg a jó és a gonosz örök harcát. Sajnos a fejlesztők nem közöltek még pontos számot se a bolygókról, se a pályákról, de azt már tudjuk, hogy nyolcnál több terepet kapunk.

Karakterünket, akit egyaránt irányíthatunk külső és belső nézetből, szabadon testre

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA LA / EA DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 11. 20.

STÍLUSMINTA

Star Wars: Battlefront
2004 (LUCASARTS)

Battlefield 4
2013 (ELECTRONIC ARTS)

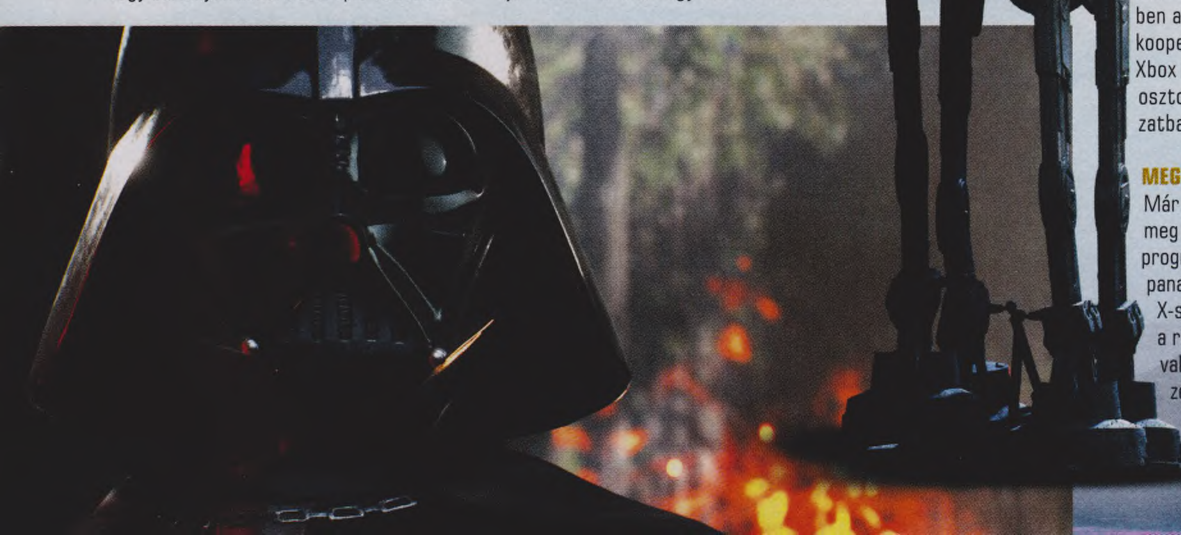
A hordozható energiapajzs bizony az eredeti trilógiában is jól jött volna: akkor talán annyi ewok se pusztult volna el...

szabhatjuk, mármint ésszerű keretek között, szóval rózsaszín rohamosztagost nem alkothatunk. Viszont csemegézhetünk a fajok között, dönthetünk hősünk arcáról, választhatunk elsődleges és másodlagos fegyvereket, gránátokat, s így tovább. A lényeg, hogy a Star Wars normáin belül szabadon a saját ízlésünkhöz és játékstílusunkhoz igazíthatjuk harcosunkat. A lövöldözések közepette elfoglalható adótornyok segítségével MI irányította bombázókat hívhatunk a lépegetők ellen, és felkaphatunk power-upokat. Ezekkel érhetjük el a rakétavetőket, a pajzsokat, segedelmükkel beszerezhetünk komolyabb fejlesztéseket a személyi járművünkhöz, s a filmbeli hősök behívása is ezekkel történik majd. Apropó, filmes karakterek: ha Darth Vader, Boba Fett – ők már biztosan játszhatók lesznek – vagy bármilyen ismert szereplő tiszteletét teszi a csatamezőn, egy tapasztalt játékos kezében szinte megállíthatatlanokká válnak, akár meg is fordíthatják a csata menetét.

E csaták az előző Battlefrontokra jellemzően a többjátékos élményre lesznek kihegyezve. Eleddig a multiplayer lehetőségek közül a Walker Assault játékmód ismert – ez futott a Celebrationön bemutatott demóban –, ebben negyvenen ütközhetünk meg egymással. A Walker Assault tulajdonképpen ötvözi a Battlefront-játékok minden lényeges elemét, vagyis miközben a játékosok egy része a földön gyalogosan és felszíni járművekkel harcol, addig mások az égen ütköznek meg egymással X-szárnyúakat és TIE vadászgépeket meglovagolva. Emellett említés szintjén szóba került, hogy lesznek minimum nyolc játékost megkövetelő többszemélyes játékmódok is. Szintén leleplezésre került a Missions nevű móka, amely elsősorban a magányos farkasoknak kedvez, ebben ugyanis botok ellen háborúzhatunk. Ugyanebben a játékmódban nyílik lehetőség a kooperációs játékra, amely PS4-en és Xbox One-on lokálisan is elérhető lesz osztott képernyőn – a PC-s változatba e funkció nem kerül bele.

A MÁSIK HÁROM BATTLEFRONT

Létezik három spin-off Battlefront epizód is. 2007-ben jelent meg a Rebellion műhelyében született Renegade Squadron című TPS PlayStation Portable-re. A program bírt kampánnyal is felvértezett egyjátékos móddal, multiplayerrel, űrharcokkal, hősökkel és rengeteg pályával. Ezt a játékot követte 2009-ben a THQ Wireless által jegyzett Mobile Squadrons, s ahogy a neve is mutatja, ez csak mobilplatformokra jött ki. Egy első személyű, egyjátékos lövölde volt, amiben csak meg kellett érinteni a képernyőt a megfelelő helyen, hogy kilőjük az ellent. A harmadik kistestvér a Renegate Squadron folytatása, az Elite Squadron, amit szintén a Rebellion eresztett ránk 2009-ben PSP-n és Nintendo DS-en. A játék legnagyobb újítása az volt, hogy egy rövid átvezető videó közbeékelésével közlekedhettünk az űr és a bolygófelszín között. A Star Wars: Battlefront tehát nagyobb sorozat volt, mint azt elsőre gondolnánk.



MEGELEVENEDIK A GALAXIS

Már a képekből kiderült, a trailer meg egyenesen üvöltötte, hogy a program autentikusságára nem lehet panaszunk. Ennek oka egyszerű: az X-szárnyútól az AT-ST lépegetőn át a rohamosztagos páncélig minden a valódi modellek, díszletek és jelmezek alapján készült el. De a DICE emberei nem ám a filmek vagy a promóciós fotók alapján

modellezték le ezeket, hanem elzarándokoltak a LucasFilm Art Archive-ba, ahol a fotogrammetria nevű eljárással nagy felbontású képeket készítettek a filmes kellékekről, majd ezeket digitalizálták be. Ennek köszönhetően, ha előkapjuk Vader fénykardját, az ugyanannak a kelléknek a digitális ikertestvére lesz, amelyet a Jedi visszatér alatt használt David Prowes.

A bolygók felszíneire sem lehet majd panaszunk, mert a fejlesztők a Star Wars filmek forgatási helyszíneire is ellátogattak, ahol a Physically Based Rendering technológiát használva készítettek digitális másolatokat, majd helyezték el ezeket a játékban, így szinte szó szerint a valódi Endor erdejében csatázhatunk. Mindezt már csak a hangokkal lehet fokozni. Talán írnom sem kellene, de a játék hangzásvilága egy az egyben a filmekből származik, hála a Skywalker Sound archívumának. A filmes hangokat a programban a Dolby Atmos 3D technológia fogja majd igazán térhatásúvá tenni, így előre tudhatjuk, melyik irányból csap le ránk a végzet egy AT-AT képében.

Maradjunk még egy kicsit a technikai részleteknél, és hadd említsem meg, hogy a Battlefront nem veszi át a Battlefield 3-ban megjelent BattleLogot, helyette úgynevezett Partner-rendszert kap. Ennek feladata lesz biztosítani a fent említett kooperációs lehetőséget; segítségével nemcsak párba állhatunk barátunkkal, de megoszthatjuk egymás között a megszerzett fegyvereket, felszereléseket és járműveket.

A TÖRÖLT BATTLEFRONT 3

2006-ban kezdődtek meg a Free Radical Designnál (2009-től 2014-es megszűnéséig Crytek UK) a Battlefront 3 munkálatai. A csapat egy ambiciózus játékot képzelt el, olyat, amiben töltőképernyő és átvezető animáció nélkül repülhettünk fel a felszínről a világűrbe. Az álom egészen 2008-ig megvalósulni látszott, ám ekkor a LucasArts elvette tőlük a játékot, majd törölte a projektet. Hogy mi történt, az máig nem ismert pontosan. Steve Ellis társalapító szerint a Battlefront 3 fejlesztése, ha nem is zökkenőmentesen, de jól haladt, 99%-os befejezettségig jutottak, és a LucasArtsszal is remek kapcsolatot ápoltak. Más belsős források szerint viszont ez a kapcsolat nagyon rossz volt, folyton késtek a határidőkkel, a játék alig 75%-ban készült el, ráadásul a kiadó pénzével sem bántak tisztességesen.

BALJÓS ÁRNYAK

Ez eddig szép és jó, viszont még mindig rengeteg a homályos folt, sok a titkolózás, és van néhány aggasztó előjel. Nem tudni például, hogy hány bolygó lesz és miféle pályák. Az oké, hogy nyolcnál több, de azok milyenek lesznek? Mik az egyes célok, milyen játékmódokban vethetjük bele magunkat a csatákba?

A bolygók száma sem mindegy, hiszen a felsoroltak közül csak a Sullust fog igazán újat mutatni. A Tatooine, a Hoth és az Endor olyan világok, amikre kis túlzással élve minden második Star Wars-játékban ellátogathatunk. A Jakku meg, nos, lássuk be, szigorúan a trailerek alapján nem több egy Tatooine 2-nél. A Star Wars már rég nemcsak ennyi világból áll, és az előző Battlefrontokban pont az volt a jó, hogy bejárhattuk a Galaxist a Yavin IV-től a Mustafarig. Aggasztó, hogy csak a Birodalom és a Lázadók/Új Köztársaság soraiba állhatunk be. Sehol a régi Köztársaság, sehol a Konföderáció. Az előzménytrilógia a jelek szerint egyáltalán nem kap helyet az új Battlefrontban, pedig megítélésétől függetlenül egy biztos: hatalmas mértékben bővítette a Star Wars univerzumát. A 7. rész frakciói, az Ellenállás és az Első Rend sincs jelenleg terítéken, pedig a film érkezésével talán pont ez lenne a legérdekesebb része a játéknak.

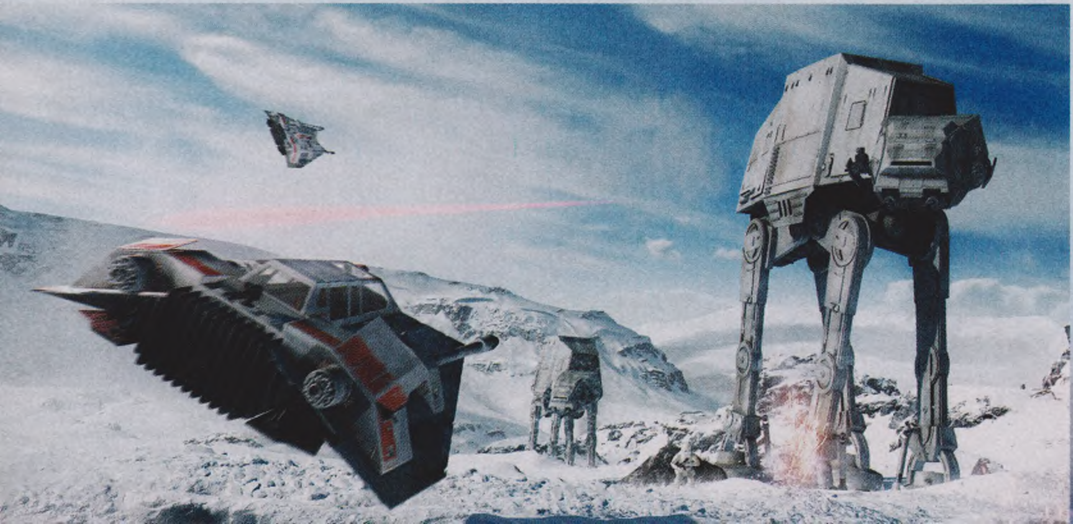
Az egyik nagy kérdőjel a speedert illeti, egész pontosan annak irányítását, hiszen „kicsit" gyors egy erdős pályához...

A kampány nélkülözését is meg kell majd szokni, noha elsősorban nem emiatt szerettük az előző epizódokat. Az űrcsata hiánya felett sem lesz könnyű átlépni. Valljuk be, a Battlefront 2 és az Elite Squadron (lásd külön) után igen nagy visszalépés ez. A mai látványvilág mellett, és az olyan játékokat látva, mint a No Man's Sky, amiben átmenet nélkül szállhatunk le a világűrből a bolygók felszínére, hát kicsit elszomorító, hogy pont egy Csillagok háborúja játékból marad ki az űrharcok lehetősége. És mindeme hiányosságok miatt már felröppentek a neten az olyan összeesküvés-elméletek, miszerint a DICE szándékosan hagyta ki ezeket a játékból, lehetőséget hagyva a DLC-k áradatának. Persze az alkotók határozottan tagadják a dolgot, ám amikor a Celebrationön arról kérdezték Patrick Bachot, a DICE menedzserét, hogy lesznek-e filmes pályákat tartalmazó DLC-k, gyanúsan hallgatott.

Sajnos van némi homály a behívható hősök körül is, mert az oké, hogy a power-upok használhatók erre, na de mi dönti el, hogy azok spéci pajzsot vagy Darth Vadert adnak, vagy egyáltalán, mely játékosok érhetik el a Galaxis celebjeit? Ugyanígy sok a kérdés a járművek körül. Az előre szkriptelt demóból nem derült ki, hogyan lehet szabadon irányítani a sűrű erdőben az AT-AT-t vagy a siklórobogót. És hogyan tehetünk majd szert az olyan kultikus hajókra, mint a Millennium Falcon? Az végleg nálunk marad, vagy csak ideig-óráig? Az már szinte mellékes, hogy lesznek Nemesis és Killstreak bónuszok, ám amikor ezekről kérdezték a fejlesztőket, válasz helyett inkább a látványra terelték a szót. Szóval, van itt bőséggel homályos folt, meg néhány kérdés, komolyabb, komolytalanabb, rajongó és videojátékos szempontból egyaránt.

A JAKKUI CSATA

Alig egy hónappal a játék megjelenése után, egész pontosan december 8-án (az előrendelőknek december 1-jén) érkezik az első DLC, az ingyenes Battle of Jakku. E kiegészítő azért izgalmas, mert egyike lesz annak a számtalan produktumnak, ami összeköti az Ébredő Erőt a Jedi visszatérrel. A Jakku ugyanis nem más, mint a trailerekben látott, a Tatooine-ra igencsak emlékeztető sivatagbolygó, ami fölött az endori csata után iszonyú nagy ütközet dúlt a frissen megalakult Új Köztársaság és a széteső Első Galaktikus Birodalom között. Eme ütközet résztvevői lehetünk, s ennek következményeként válik a bolygó roncstemetővé, a túlélők otthonává és kincsvadászok célpontjává, akik még a 7. rész idején is kutatják a maradványokat – az egyik ilyen roncskutató lesz Daisy Ridley karaktere, Rey.



EGY ÚJ REMÉNY?

A Star Wars: Battlefronttal a DICE nehéz helyzetben van. Egyrészt meg kell birkóznia a rajongók alapjáraton is extrém elvárásaival, másrészt, ez lesz a Disney-éra első komoly Star Wars-játéka. Be kell bizonyítania, hogy a Disney méltó kezekbe adta a franchise-t, el kell nyomnia a LucasArts bezárásának dühét, a Star Wars 1313 törlésének csalódottságát, és részben az Expanded Universe kánonon kívülre helyezésével is szembe kell mennie, hiszen nem egy remek videojáték vált így kvázi semmissé. Az eddig látottak szerencsére nem lehangolóak. A látvány pazar, valószínűleg a különféle multiplayer játékmódokkal és a csatákkal sem lesz gond, erre azért garancia a DICE. A kampány hiányát a többség megbocsátja majd, az űrcsaták mellőzését meg talán elfeledjük, ha a játékmenet meggyőzőnek bizonyul.

Nem ezek az igazán aggasztó pontok, hanem inkább azok a kérdések, amikre még nincs válasz, illetve az, hogy az alkotók mintha szándékosan a Star Wars csak egy kisebb szeletével foglalkoznának. Ám a DICE-nak van még fél éve meggyőzni minket arról, hogy a Star Wars: Battlefront minden ízében kiemelkedő játék lesz.

KILLING FLOOR 2

[ÍRTA JOHNBART] **NYITHATJÁK A PÉNZTÁRCÁT A SOLDIER OF FORTUNE ESZMÉNYI DARABOLÁSÁT ÉS A MINŐSÉGI KOOPERATÍV AKCIÓZÁST KEDVELŐ FOTELKOMMANDÓSOK, A TRIPWIRE UGYANIS VÉGRE ÚTJÁRA INDÍTOTTA A KILLING FLOOR 2-T – AZ EARLY ACCESS BÉTA PEDIG EGYELŐRE MINDEN FILLÉRT MEGÉR.**

Határozott elképzeléseink vannak az early access modellről – írták a Tripwire fejesei a Steamen, a nagy szavakat pedig tettek is követték, április 21-én ugyanis elstartolt új vérfesztiváljuk korai hozzáférésű változata. A csapat nem hazudott, amikor polírozott, teljesen játszható bétát ígért: a Killing Floor 2 (KF2) ugyanis mind játékmenetbeli, mind technikai téren olyan szolid állapotban startolt a Steamen, amit jó pár teljes árú AAA-játék is megirigyelhet. Öröm és boldogság ez, a program ugyanis így már most pontosan azt nyújtja, amit elvártunk: pörgős, kihívásokkal teli, és mocskosul véres hordaalapú kooperatív akciózást.

HÓBAN, LABORBAN, PÁRIZSBAN

Az „early access" címke persze így sem véletlenül virít a KF2-n, a játék ugyanis – bár nem bővelkedik bugokban – elődjéhez képest még elég szerény tartalommal várja a klónozott gyilkológépeket vadászó zsoldosokat. Három pálya (hófödte bázis, hipermodern kutatólabor és a lángokban álló éjszakai Párizs), négy karakterosztály, kasztonként 3-4 fegyver érhető el jelenleg a programban, ami természetesen még sehol nincs az első rész 35 arénájához és több mint félszáz fegyveréhez képest, de nyilván nem is várható el, hogy a friss etap annyi tartalommal lépjen bétába, mint amennyit a jelenleg hatéves bátyja kínál.

Ez már csak azért is adja magát, mivel a Tripwire célja jelenleg a játékmenet finomhangolása: karakter-, fegyver- és pályabalansz várható a következő hónapokban, a még hiányzó kasztok, flinták és arénák így csak azután kerülnek fokozatosan a játékba, ha a visszajelzések szerint a már meglévő tartalommal a játékmenet terén nincs gond.

A hordára épülő játékok közül eddig is toronymagasan kiemelkedett a sorozat, de ezek után különösen!

HA JÓL MŰKÖDÖTT, NE RONTSD EL!

Utóbbi pedig, bár a KF1-hez képest nem sokat változott, már most stabil: ezúttal is egy körökre osztott hordamódról van szó, melyben szerény személyünk (és max. öt cimboránk) feladata a genetikailag kitenyésztett és orrvérzésig klónozott, zed néven futó gyilkológépek cafatokra lövése. A látványos gyilkokat és a túlélt köröket XP-vel és pénzzel jutalmazza a játék – utóbbival a szünetekben jobb és erősebb mordályokat vehetünk, előbbivel pedig az adott körben aktív képzettség bónuszait (pl. az osztályhoz kötődő fegyverek sebzését és árát, illetve karakterünk életerejét és sebességét) tápolhatjuk. A játékmenet tehát nem csak az első felvonás fogyasztóinak lehet ismerős, hanem kb. mindenkinek, aki tolt valaha survival módot zombis akciójátékban – a kulcs az alaprecept finomításában rejlik.

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Tripwire Interactive

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 04. 21. (alfa)

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

Killing Floor
2009 (TRIPWIRE INTERACTIVE)

A KF1-hez képest így immár van dedikált futásbillentyű, a 9 mm-es Beretta mellett pedig minden játékos a képzettségének megfelelő alapfegyverrel kezdi a meccset. A csirkék számára opcionálisan bekapcsolható célkereszttel, illetve egy könnyen kezelhető kommunikációs menüvel bővült a HUD, de kibővültek a közelharci lehetőségek is: a túl közel kerülő zedeket puskatussal vághatjuk orron, a vágó-szúró szerszámok pedig kaptak egy kezdetleges kombórendszert is (a bal és jobb egérgombok eltérő ideig tartó lenyomásával különböző sebességű és erejű csapásokat osztogathatunk, illetve külön blokkolásbillentyűvel tompíthatjuk a habtestünket ért csapásokat). A fejlődési rendszert szintén átdolgozták: az előd hét szintjével szemben ezúttal 25 lépcsőben képezhetjük az osztályokat, minden ötödik szinten pedig egy aktív képességet is választhatunk kasztunknak, amellyel a harci teljesítményünket megdobó, vagy az egész csapatot segítő bónuszt kapunk (ilyen a Support lőszeres hátizsákja, amiből körönként egyszer mindenki munícióit vételezhet).

Az új trükkök pedig el is kelnek, mivel az életünkre törő zed sereg is továbbképezte magát az elmúlt években. Itt persze ne összehangolt, taktikus akciókra gondoljunk, sokkal inkább nehezebb hordákra és

szörnyekre: a bemelegítő fokozat eltűnt (az első kör is éppoly gyilkos, mint a többi), a dögök sokkal több váratlan helyről támadhatnak hátba minket, magasabb nehézségi szinteken pedig – az előző rész megbikázott életerőcsíkjai helyett – ellenfeleink vadabban, kiszámíthatatlanabbul és gyorsabban támadnak, valamint új, pusztító mozdulatokkal ronthatnak nekünk.

„HENTES VAGYOK, DARABOLOK!"

A KF2 technikai téren sem okoz csalódást. Bár az alaposan átgyúrt Unreal Engine 3 mellett nyilván nem 2015 legszebb játékáról beszélünk, a vizuális összhatás mégis teljesen rendben van – a pályák változatosak és multis arénákhoz képest kidolgozottak, a karaktermodellek elfogadhatóan festenek (és némileg testre is szabhatók: egyedi hajviselet és maszkok aggathatók egyes modellekre), a fegyverek pedig a Tripwire-től megszokott módon nagyon dögösek.

Bár vizuális téren a fentiek is hozzák a kötelezőt, technikai fronton a KF2-t mégis a korábbi előzetesünkben már emlegetett animációk adják el, valamint a sebzésmodell, ezeknél ugyanis a csapat tényleg nem hantázott: mindkettő észvesztően sikerült! A fegyverek animációi (főleg a hentelés közben beütő időlassítás során) nagyon részletgazdagok, érezni bennük az erőt, a ránk rontó zedek mo-cappel kevert mozgáskultúrája pedig szintén ijesztően természetes: lövedékeink hátratántorítják és -dobják őket, rohamaik ijesztőek, a MEAT-rendszer keltette gyomorforgató gore-ra pedig egyszerűen nincsenek nyomdafestéket eltűrő (ámde ujjongó) jelzők: törnek a koponyák, ömlik a vér, szakadnak a testek-végtagok. A Tripwire munkáját elnézve valószínűleg elsírta magát a Soldier of Fortune GHOUL-rendszerét fejlesztő összes (egykori) Raven szoftvermunkás, méghozzá okkal: a KF2 az idei év legvéresebb shootere lesz, erre mérget veszek.

JÖVŐBELI FEJLESZTÉSEK

Bár a KF2 meglehetősen polírozott állapotban került a Steamre, a végső megjelenéstől természetesen még messze van a játék: az év végére becsült startig számtalan játékmenetbeli finomhangolást, új pályákat, fegyvereket, karaktereket és hat új kasztot is tervez a csapat. Ezek közül három teljesen új, az előző részben sem szereplő képzettség lesz: bár sokat még nem tudni róluk, az egyik valószínűleg a Gunslinger néven futó, pisztolyokra specializálódó rassz lesz – a megnövelt pisztolysebzés mellett állítólag csak eme kaszt tagjai tudnak majd egyszerre két pisztollyal is lövöldözni. Fontos egyébként, hogy az állandó finomhangolás miatt a csapat többször is törli majd szintlépéseinket, így egyelőre csak akkor vegyétek meg a játékot, ha nem probléma, hogy néha lenullázzák a statokat!

A hangok terén szintén nincs probléma a korai hozzáférésű bétával: az előző részhez hasonlóan ezúttal is zúzós metálzenére takarítjuk ki a pályákat, karaktereink beszólásai hozzák a környezettől elvárt B-filmes műkeménykedést, narratív szemszögből ellenben kellemes pozitívum, hogy embereink többet kommunikálnak egymással: a húzósabb köröket és a táposabb ellenfelek felbukkanását is automatikusan lereagálják, a körök között pedig csipkelődő beszólásokkal tartják fenn a harci szellemet.

A stabil technikai háttér tehát adott (beleértve a kellemesen alacsony minimum gépigényt is), fogást találni talán csak a netkódon lehet: nem egyszer fordult elő ugyanis velem, hogy teljesen megállt a játék pár másodpercre, ami egy kör közepén a halálomhoz vezetett. Aggódni mindenesetre nem kell: miután a béta egy online stressztesztnek is megfelel, a 2015 végén esedékes startra ezt a problémát feltételezhetően javítják.

TRAUMA FELSŐFOKON

A KF2 tehát már a korai hozzáférésű bétájában hozta az elvárásokat: hangos, eszelős és mégis taktikus kooperatív akciózással jelentkezett a Tripwire, ami egy jól skálázható motorral, észbontóan modellezett/animált fegyverekkel, és az utóbbi évek legvéresebb gore-rendszerével vette be a Steamet. Remélem, hogy a 2015 végi megjelenést tartani tudja a csapat, és hogy addigra minden tervezett pálya és kaszt bekerül a játékba, a vásárlástól visszatartó egyetlen tényező ugyanis jelenleg csak a szerény tartalom lehet. Ha viszont számodra ez nem probléma, és van pár akciókedvelő cimborád, akkor azonnal rakd kosárba a játékot, mert már a mostani állapotában is simán megér 20 eurót!

[IRTA CHRIS] ***Idén végre pontot tehetünk a Starcraft 2 három részre szabdalt történetének végére, hiszen érkezik a befejező rész, a Legacy of the Void. A bétateszt már elstartolt, mi pedig ott voltunk a rajtvonalnál, és belekóstoltunk a legízletesebb falatokba.***

Nehéz objektívnek maradnom akkor, amikor egy olyan játék kerül szóba, mint a Starcraft II. A 2010-ben megjelent Wings of Liberty ugyanis nem csupán visszaadta a PC-s játékokba vetett hitemet, de mellette újra gyereknek érezhettem magam. A készítőknek sikerült egy olyan RTS-t megalkotniuk, ami egyszerre volt retró és modern is. Nyálamat a billentyűzetre csorgatva tereltem az apró zerg, terran és protoss egységeket egymás felé, YouTube-videókkal képeztem magam a multira, miközben igyekeztem az összes achievementet begyűjteni a kampányból. A dolognak csak egyetlen szépséghibája volt: már a megjelenés előtt tudtam, hogy örömöm nem lesz felhőtlen, hiszen három részre bontva kapom meg kedvenc stratégiai játékom folytatását, így bármilyen tartalmas is volt a Wings of Liberty, nem éreztem teljes csomagnak azt. Mindez öt évvel ezelőtt történt, azóta pedig megjelent a folytatás is, Heart of the Swarm címmel, amiről ugyancsak szuperlatívuszokban tudok beszélni. Most viszont két esztendővel azután, hogy a zergek kampányát is végigküzdöttem, elkezdhetem izzítani a gépemet a befejezésre: érkezik a Legacy of the Void, a protoss fajt középpontba helyező harmadik, záró epizód.

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**

FEJLESZTŐ **Blizzard**

MŰFAJ **stratégia**

MEGJELENÉS **2015**

STÍLUSMINTA

StarCraft 2: Wings of Liberty 2010 (BLIZZARD)

StarCraft 2: Heart of the Swarm 2013 (BLIZZARD)

KÖZÖS ZERGELÉS

Cikkünk apropóját a nemrégiben elstartolt bétateszt adta, amiben természetesen mi is kipróbáltuk magunkat. Ám mielőtt bemutatjuk a benne található újdonságokat, engedjétek meg, hogy kikacsintsunk a Legacy of the Void egyéb érdekességeire is, mint amilyen például a kampány. A sztori középpontjában tehát a protoss faj áll, azon belül pedig egy viszonylag ismeretlen szereplő, Artanis szemszögéből próbálhatjuk megmenteni a világot a pusztulástól. Célunk az lesz, hogy a szétszóródott és kipusztulásra ítélt protoss törzseket különféle diplomáciai módszerekkel egyesítsük. Ebben természetesen most is jó néhány ismerős arc lesz a segítségünkre: szerephez jut például Zeratul és Amon, de a történet során összefutunk olyan hírességekkel is, mint Jim Raynor vagy Velarian Mengsk, és ha minden igaz, feltűnik majd Nova is.

Úgy néz ki, összejön a lehetetlen: két év alatt elkészül és meg is jelenik az utolsó StarCraft-fejezet!

A Legacy of the Void legérdekesebb újdonságait azonban nem itt, a kampányban, hanem az egyelőre fejlesztési fázisban lévő Archon és Allied Commanders játékmódok között érdemes keresni. Hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy a Starcraft II egy könnyű játék. Beletanulni, viszonylag közepes szintet elérni itt nem öt percbe telik, de az az érzés, amikor magad alá gyűrsz egy másik játékost egy 1v1-es meccs során, hihetetlenül pezsdítő adrenalinlöketet pumpál ereidbe. Persze ez a tanulási folyamat sokakat elriaszthat attól, hogy SC2-játékosok legyenek. Ebben igyekszik most segíteni a Legacy of the Voidban bemutatkozó Archon mód, amiben egy barátunkkal együtt, azaz gyakorlatilag kooperatív játékmódban küzdhetünk majd meg más játékostársak vagy épp az MI ellen. Itt tehát két játékos irányít egyszerre egyetlen csapatot, ami ideálissá teszi arra, hogy egy újonc társunkat bevezessük a Starcraft II varázslatos világába. Hasonlóan izgalmasnak ígérkezik az Allied Commanders mód is, amiben a játékosok híres Starcraft-parancsnokok bőrébe bújhatnak bele, akik más-más képességekkel, egyedi épületekkel indulhatnak harcba vállvetve, az MI által irányított ellenfelek ellen. Ezek a parancsnokok aztán természetesen tapasztalati pontot is kapnak, szintet lépnek, képességeik pedig fejlődnek is.

PARTITÁJM!

Ez persze mind szép és jó, de jól tudjuk, hogy a Starcraft II: Legacy of the Voidot legtöbben nem a kooperatív játékmódok vagy a kampány miatt veszik majd meg, hanem a végeláthatatlan izgalmakat kínáló

A küldetések közti átvezetőknek ismét komoly súlya van, hiszen fontos döntéseket kell hozni a kampány végkimenetele kapcsán.

Ingyen próba

Bár a kipróbálható demóverziók kora mostanra már leáldozott, jó hír, hogy a Blizzard nem feledkezett meg azokról, akik vásárlás előtt szeretik kipróbálni termékeiket. Talán sokan nem is tudják, de nemcsak a World of Warcraftból, hanem a Starcraft II-ből is létezik egy úgynevezett starter-kiadás, melyet egy ingyenes regisztrációt követően bárki letölthet és elindíthat, így megismerve, milyen is a világ legjobb stratégiai játéka. Ebben az ingyenes verzióban végigjátszhatjuk a Wings of Liberty kampányának első öt küldetését, illetve megmérkőzhetünk barátaink ellen a multiban. Ezenfelül hozzáférünk az Arcade menü alatt rejlő különleges játékmódokhoz is, amiket lelkes modderek töltenek fel végeláthatatlan tartalommal. Töltsd le, próbáld ki, kattanj rá te is!

kompetitív multiplayerért, ami ezúttal még nagyobb változásokon megy keresztül, mint a Wings of Liberty és a Heart of the Swarm között. Valószínűleg nem fogjuk tudni bemutatni az összes újdonságot ezen a téren, mivel olyannyira sok van belőlük, hogy az egész magazint megtölthetnénk azok részleteivel, illetve mivel korai változatról van szó, még rengeteg változást hozhatnak az elkövetkező hónapok. De lássuk azokat, amiket már nagyjából biztosra vehetünk!

Alapvető, mondhatni forradalmi újdonság a multiban az, hogy a készítők csökkentették a főbázisunk közelében található nyersanyagok számát, aminek hatására kénytelenek leszünk gyors és agresszív terjeszkedésbe kezdeni a mérkőzések viszonylag korai szakaszában. A Blizzard célja ezzel a húzással az volt, hogy többet foglalkozzunk a mikromenedzseléssel, az ellenfél zaklatásával, és még kevesebb legyen az építkezéssel, fejlődéssel eltöltött passzív idő. Emellett változott a játék gyorsasága is, mely hatalmas kihatással lett az építési és fejlesztési időre, a képességekre, valamint az egységek mozgására, így a veterán játékosok kénytelenek újrahangolni a belső órájukat ahhoz, hogy ritmusban tudjanak maradni.

Természetesen új egységekből sem lesz hiány a Legacy of the Voidban, na és persze a régiek is kismillió változáson mennek keresztül, melyről a bétateszt folyamán már alaposan megbizonyosodhattunk. Kezdjük talán a terranokkal, ahol bemutatkozik a cyclone nevű egység. Ez egyelőre egy nagyon (talán túlságosan is) erős távolsági támadó karakter, melyet a mérkőzések korai szakaszában lehet előállítani viszonylag olcsón; képes befogni egy kijelölt célpontot, és mozgás közben is folyamatosan tűz alatt tartani azt egészen addig, amíg áldozata a hatósugarában marad. Nagy változás terran fronton, hogy mostantól a siege tankokat már akkor is felvehetik a transzporterek, ha azok siege módban maradnak, amivel kegyetlen durva zaklatásokat végezhetnek majd e faj képviselői. Ugyanitt a nehezebben legyártható egységek is alaposráncfelvarráson esnek át, a battlecruiserek például képessé válnak arra, hogy a térképen bárhová oda teleportálják magukat, még akkor is, ha nincs rálátásuk a célterületre.

A zerg raj is alaposan átalakul. Itt megjelenik a ravager, aki gyakorlatilag egy bivalyerős tüzérségi egység, brutális területre ható savas támadással. Visszatér a jó öreg lurker is, amit valószínűleg nem kell már bemutatni egyetlen Starcraft-játékosnak sem, illetve a légi egységeket is alaposan felturbózzák. Hogy csak egyetlen példát említsünk, a corruptor kap egy olyan támadóképességet, amit folyamatosan fenntartva egyre erősebb sebzést okozhat célpontjainak.

A protoss hadsereg is új katonákat állít hadrendbe, köztük az adeptet, ami egy nagyon érdekes, kizárólag földi célpontokat támadó egység: képes egy szellemet megidézni egy adott helyre, ami ha eléri célpontját, akkor odateleportálja a gazdáját is. Zaklatáshoz kiváló választás! Bemutatkozik a distruptor is; ez egy gömbszerű robot, amit ha egy bizonyos terület fölé navigálunk, gyors területre ható sebzésével alaposan leamortizálja a környéken állókat. Változik az oracle szerepe, új képességeket kap a warp prism és az immortal is, a tempest pedig gyakorlatilag használhatatlanná válik légi egységek ellen, miközben erősödik a földiek elleni támadóereje.

Röviden ennyi fért most bele cikkünkbe, de ahogy változik a béta tartalma, úgy kapunk egyre átfogóbb képet arról, hogy mire is számíthatunk majd a Legacy of the Void megjelenésekor. Addig is tartsatok velünk weboldalunkon és magazinunkban, ahol igyekszünk beszámolni a Stacraft II-t érintő újdonságokról. En Taro Adun, Executor!

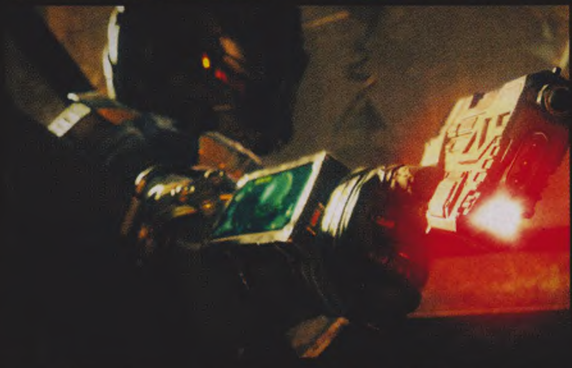
CALL OF DUTY® BLACK OPS III

[ÍRTA DBD] **IDÉN A TREYARCH JELENTKEZIK AZ AKTUÁLIS CALL OF DUTYVAL, AMIBEN A BLACK OPS VONAL TÖRTÉNETE FOLYTATÓDIK, EGY, A SOROZAT EDDIGI RÉSZEINÉL JÓVAL NYITOTTABB, TÖBB LEHETŐSÉGET TARTALMAZÓ ÉS ÁLTALÁNOSSÁGBAN SZABADABB ÉLMÉNYT NYÚJTÓ KÖRÍTÉSBEN.**

A Call of Duty-sorozat 2003 óta éves rendszerességgel szórakoztatja a lövöldözésre vágyó tömegeket, több mint tíz év alatt pedig az Infinity Ward kreatívjainak fejéből kipattant ötlet a játékipar legismertebb és nem utolsósorban egyik leginkább jövedelmező szellemi tulajdonává emelkedett. Az utóbbi években azonban már nem hallani azt, hogy eladási rekordokat döntött volna az aktuális rész, és ez nem véletlen, a trendek ugyanis azt mutatják, hogy csökken a CoD népszerűsége, egyre több játékos máshol költi el a pénzét. E problémának a gyökere az lehet, hogy az Activision eddig görcsösen ragaszkodott ahhoz a formulához, ami a múltban milliárdokat hozott, de már ők is belátták, hogy változtatni kell, különben kifullad a pénzcsinálójuk.

A kiadó úgy döntött hát, hogy egy harmadik, friss gárdát is bevon a munkálatokba, így nettó három évet adva arra, hogy elkészüljön egy folytatás, valamint egy új, az aktuális trendekhez jobban igazodó irányvonalat jelöltek ki. A modern korba helyezett összecsapások teljes kiaknázása után most már a kreatív ötleteknek jóval több teret adó futurisztikus hadviselés és a vertikalitás az új kulcsszó, amit elsőként az Advanced Warfare során tapasztalhattuk meg, idén pedig a Black Ops 3 jelentkezik egy hasonló, ám egy lépéssel továbbgondolt témával.

A Black Ops II még elég visszafogottan álmodozott a jövőről, itt viszont már tényleg dúskálni fogunk a sci-fi elemekben.



BACK IN BLACK

A Treyarch játékában sok évvel a Black Ops 2 eseményei után járunk, amikor is a globális politikai- és harcászati erőviszonyok alaposan átrendeződtek. A rohamosan fogyó erőforrásokon való marakodás közben két nagyhatalom, a Winslow Accord és a Common Defense Pact (CDP) emelkedett ki, melyek folyamatos katonai fejlesztésekkel igyekeznek felülkerekedni a másikon, a győzelem kulcsát pedig mindkettő a szuperkatonákban látja. A jövő e változatában minden eddiginél nagyobb szerepet játszik a gyalogsági egységek bevetése, melyek tagjai a modern technológiai csodáknak hála hatékonyabbak és gyorsabbak, mint valaha. Félig ember, félig gépi katonákról van szó, de nem úgy, mint ahogy azt az Advanced Warfare-ben láthattunk: itt már nincs otromba exoskeleton, hanem fejlett implantátumok teszik a dolgukat, amiket a forradalmi, a használó idegrendszeréhez kapcsolódó Direct Neural Interface (DNI) irányít. A játék során egy ilyen, névtelen és arctalan, teljesen személyre szabható cyberpunk katonát fogunk alakítani, akivel az lesz a feladatunk, hogy megtaláljuk az elveszett egységét, miután egy példátlan méretű szivárgást követően a világ minden egyes beépített- és titkos ügynökének információi publikussá váltak.

A sztori, ahogy azt már megszokhattuk, óriási robbanásokkal és őrült akciókkal

igyekszik elkápráztatni a rajongókat; igazi akcióhősnek érezhetjük majd magunkat a teljesítése során, ám a sorozatban most először nem kell egyedül szembenéznünk az ellenfelekkel. Akár három társunkkal, online kooperatív módban, vagy ketten, offline osztott képernyőn is elindulhatunk megmenteni a világot, és mivel megsokszorozódott a lehetséges játékosok száma, a pályatervezés is változott. A Black Ops 3 nem az egyik adrenalindús jelenettől a másikig terelő alagutakat vonultat fel, hanem nagy és nyitott harctereket, ahol rajtunk és társainkon áll, mit akarunk csinálni. Ez elhozza a sorozatba a már nagyon várt szabadságot, és habár a döntéseink által formált történetvezetést ezért fel kellett áldozni, a fejlesztők azt mondják, hogy az újrajátszhatósági faktor kárpótolni fog.

Igen, újrajátszhatóság, a múlt lineáris játékai után ugyanis végre kibonthatjuk szárnyainkat. A Treyarch szeme előtt az lebegett, hogy végig változatos élményt kapjunk, egy olyat, ami második vagy harmadik nekifutásra is tud valami újat mutatni. Eme elgondolás mentén a missziók olyan kialakítást kaptak, hogy ne csak egyetlen lehetőségünk legyen a feladat teljesítésére, ám az, hogy melyik úton haladunk végig, erősen függ a választott képességektől és az ellenfelektől. A fejlesztők több mint negyven, aktív és passzív fejlesztést álmodtak meg (ezeket a pályák között szerelhetjük fel), míg az ellenfelek terén húsz, egyedi taktikával és javított mesterséges intelligenciával felvértezett típussal találkozhatunk majd.

AZ ELSŐ TRAILER OLYAN, MINTHA A KÖVETKEZŐ DEUS EXET HARANGOZNÁ BE; MINDENKÉPP NÉZZÉTEK MEG!

A SPECIALISTA

A Treyarch egy többrétegű, az előző részekben történtekre alapozó sztorit ígér, ami nyilván érdekes – de mint tudjuk, a sorozat sava-borsa, legfontosabb része a multiplayer mód, hiszen ez köti le hónapokra vagy akár évekre is a rajongókat. Nos, a többjátékos szekció az Advanced Warfare-ben bemutatkozott mechanizmusok logikus következő lépcsőfokának tűnik, vagyis itt is rendkívül gyors harcra kell számítani dupla ugrásokkal és jobbra-balra cikázással, amit immár kiegészít az, hogy az akadályokon automatikusan átmászik a karakterünk, a falon futhatunk, a térdünkön métereket csúszhatunk fedezékbe, és úszhatunk, ha az adott pályán van valamilyen nagyobb víztömeg. Ezen mozdulatokat ráadásul összefűzhetjük, közben pedig folyamatosan harcképesek vagyunk, tehát minden esetben tudjuk használni a fegyverünket, így bonyolult, nehezen követhető és persze halálos manővereket bemutatva.

A multiplayer legnagyobb újítását azonban nem a kiterjesztett mozgás jelenti, illetve az ehhez passzoló, nyitottabb és változatosabb pályák, hanem az, hogy nevesített karakterek, specialisták állnak a rendelkezésünkre. Összesen kilenc ilyen Black Ops katona közül választhatunk a meccsek kezdetén, ezek a harcosok pedig a rájuk jellemző, időhöz és az ügyességünkhöz kötődően aktiválódó képességekkel (gyorsabb futás, radar, teleportálás stb.) szállnak ringbe. Lényegében kasztokkal van dolgunk, amik között a meccsek során ugyan nem válthatunk, de akárcsak a kampánybeli karakterünket, teljesen személyre szabhatjuk. Erre egyrészt ott a Gunsmith, amivel a fegyverünket festhetjük, matricázhatjuk és szerelhetjük fel öt kiegészítővel plusz egy optikával, másrészt pedig ott a Pick 10, amiben a felszerelésünket és a perkjeinket állíthatjuk be. Természetesen lesz Scorestreak-rendszer is, amivel segítséget hívhatunk, vagy pusztító támadásokat intézhetünk, ha elég jól teljesítünk.

Az újítások sorában végül, de semmiképpen sem utolsósorban szó kell, hogy essen még a zombimódról is, ami az eddigieknél is nagyobb méretekben tér vissza a Black Ops 3-ban. A Treyarch egyelőre még visszatartja a részleteket, de annyit azért már elárultak, hogy egy külön kampány és fejlődési rendszer készül a közkedvelt kooperatív mókához.

CSÚCSRA TÖRNI

Nagy teher nehezedik a Treyarch vállára, a Black Ops 2 ugyanis a legnépszerűbb és legtöbb ember által játszott Call of Duty epizód, így nagyot kell villantaniuk ahhoz, hogy az elődhöz fel tudjanak érni. Hogy ez sikerülni fog-e, azt egyelőre még nehéz megmondani, de az eddig látottak alapján jó úton járnak. A csapat látszólag szem előtt tartotta azt, hogy mit szeretnének a játékosok, így meg is kapjuk a régóta várt, nyitottabb pályákat és a lehetőségek szélesebb tárházát, miközben a multiplayer még pörgősebb lesz, a jó öreg zombik pedig visszatérnek. A Treyarch már nem a fekete bárány a sorozat fejlesztőinek sorában, hanem fontos tagja a gépezetnek, amely újító ötleteivel igyekszik új színt vinni ebbe a megfáradt sorozatba. Persze még nem érdemes jegyet váltani a hypevonatra, hiszen annyiszor csalódtunk már, és nem csak ebben a szériában, de mindenképpen bizakodóak lehetünk.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 11. 06.

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Black Ops II
2012 (ACTIVISION)

Call of Duty: Advanced Warfare
2014 (ACTIVISION)

„Ez az új generáció" | IGN
TÖBB MINT 200
ELNYERT DÍJ
THE WITCHER
WILD HUNT
A VILÁGNAK NEM HŐS KELL,
HANEM EGY PROFI
2015. MÁJUS 19.
XBOX ONE
PS4
PC DVD-ROM
18
www.pegi.info
THEWITCHER.COM
/THEWITCHER
/WITCHERGAME
/WITCHERGAME
The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. and "PlayStation" registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
CENEGA
CD PROJEKT RED

TESZTEK

Hihetetlen, de igaz: megjelent a PC-s Grand Theft Auto V!

Az már az előző szám leadásakor biztos volt, hogy a májusi szám a Grand Theft Auto V-ről fog szólni – másfél év várakozás, többszöri csúszás után persze benne volt a pakliban, hogy megint lecsúszunk róla, de az igazából (az eltelt idő, na meg a mögötte álló csapat miatt) szinte egy percig se volt kérdéses, hogy milyen átirat lesz. Elvégre minden idők egyik leghatalmasabb, legmagasabb értékelésekkel rendelkező játékáról van szó – és nem is csalódtunk: a GTA V minden képzeletet felülmúlóan jó lett. Persze a hónapban volt még rajta kívül nagyágyú, a Mortal Kombat X is jogosan kapta meg előre a bizalmunkat, és szerencsére nem is élt vissza vele, bár a PC-s változat sok szempontból kriminálisan rossz lett, mindenképp elkél neki még egy-két nagyobb javítás, mire gondtalanul lehet széttépni a riválisokat. Sajnos a hónapban volt csalódás is, az Assassin's Creed: Chronicles messze nem lett olyan jó, mint amilyen lehetett volna, az Evolve-ot pedig az első nagyobb adagnyi letölthető tartalom se állította stabil pályára. Na majd legközelebb!

A HÓNAP JÁTÉKA
GRAND THEFT AUTO V

38. OLDAL

50

MORTAL KOMBAT X

64

INFINITE CRISIS

85

I AM BREAD

78 **INDIE KEDVENC**

IRONCAST

56 **MEGLEPETÉS**

STOCK CAR EXTREME

42 **CSALÓDÁS**

ASSASSIN'S CREED: CHRONICLES

Grand Theft Auto V

[ÍRTA **WILSON**]

MÁSFÉL ÉVET VÁRNI EGY JÁTÉK ÁTIRATÁRA INDOKOLATLANUL SOK IDŐNEK TŰNHET, DE HA EGY EPIZÓDDAL UTOLJÁRA HÉT ÉVVEL EZELŐTT JELENTKEZŐ SOROZATRÓL VAN SZÓ, A HOSSZÚ TÜRELMI IDŐ IGAZÁBÓL KELLEMES KÉNYSZER – FŐLEG ILYEN VÉGEREDMÉNNYEL.

Arról ugyanis nincs vita, sem megosztott vélemények, hogy a Grand Theft Auto V mennyire jelentős, meghatározó játék – hiszen bő 18 hónappal ezelőtt, 2013 szeptemberében már láthattuk, hogy a Rockstar Games ugyan lassan dolgozik, de azért, hogy közel tökéleteset csináljon. Nem ülnek a babérjaikon, nem hitegetnek, nem játszanak hiába az érzelmekkel (ugye, Valve?), és még csak a közelében sincsenek annak, hogy ne adjanak bele apait-anyait. Ráadásul csodára is képesek: a Grand Theft Auto V önmagában is egy szinte példátlanul tartalmas, döbbenetesen jó játék, de ha számításba vesszük azt is, hogy mindezt egy hétesztendős gép életciklusának legvégén produkálta, olyan dolgokat hozva ki a PlayStation 3-ból és az Xbox 360-ból, amire talán a világon senki más nem lett volna képes, akkor egyértelmű, hogy valami olyasminek lehettünk a részesei, mely konzolgenerációnként jó, ha egyszer történik meg – és az előző ciklusban nem is született kettőnél több GTA. Az igazából egy másodpercig se volt kérdéses, hogy a GTA idővel PC-re is megjelenik, elvégre innen indult, és mindig itt kötött ki, a kérdés inkább csak az volt, hogy mikor. És megint és megint: a GTA V valahogy csak nem akart új platformra hajózni, és még PS4-re és Xbox One-ra is előbb jött ki, mint PC-re, de végtelennek tűnő várakozás és sokadszori csúszás után befutott – és maradéktalanul megérte várni rá.

GYILKOS TRIÓ

A GTA V PC-s változata persze alapvetően pontosan ugyanaz a játék, mint amilyen másfél évvel ezelőtt volt. A helyszín továbbra is San Andreas megye – igen, az egész. Bár a mérete a GTA SA óta jelentősen megnőtt (akkora, mint a GTA 4, a San Andreas és Red Dead Redemption együttvéve), nagyvárosból csak egy van benne, Los Santos – az viszont akkora, mintha három Liberty Cityt raknánk egymás mellé, és ennek van a leginkább igazi metropolisz hangulata az eddigiek közül, két okból. Egyrészt mert rendes várostervezésen alapul, vagyis van ipari, üzleti, lakónegyede is, másrészt mert az egész pontosan úgy néz ki és pont olyan hangulatot áraszt, mint a mintaadó Los Angeles. A GTA V pont ezt parodizálja ki úton-útfélen kreatív szójátékaival, „rögtön az arcodba"-szerű, néha alpári poénjaival, a főbb szereplők monológjaival és párbeszédeivel.

Szereplőből kereken három van, a sorozat történetében először: Michael, a nyugdíját élvező exbűnöző, Franklin, a feltörekvő gengszter, és Trevor, az épelméjűségét

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar Games

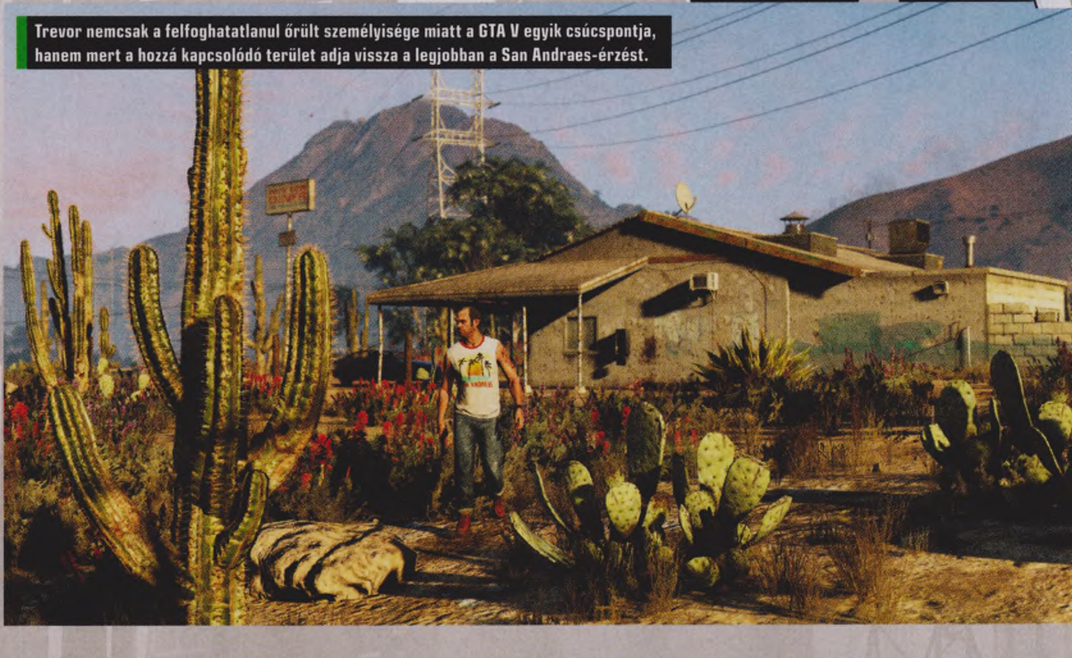
MŰFAJ
TPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto IV
2008 (ROCKSTAR)

Sleeping Dogs
2012 (SQUARE ENIX)



Trevor nemcsak a felfoghatatlanul őrült személyisége miatt a GTA V egyik csúcspontja, hanem mert a hozzá kapcsolódó terület adja vissza a legjobban a San Andraes-érzést.

LOS SANTOSRA HANGOLVA

Bár már az alapjáték is fenomenális teljesítményt nyújtott az elérhető rádióadók mennyisége és minősége terén, a PC-s átirat még erre is rátesz egy lapáttal. Egész pontosan egy teljesen új állomással: a konzolos változatokban nem szereplő The Lab a két legfontosabb GTA-muzsikus, a The Alchemist és Oh No fejéből pattant ki. Céljuk az volt, hogy a GTA 5 világának egészét megpróbálják közvetíteni zenék útját, olyan alkotók közreműködésével, mint Samuel T. Herring, Tunde Adebimbe, Killer Mike vagy épp Little Dragon, műfajok és előadók sokaságát használva a cél eléréséhez.

évtizedekkel korábban elvesztő fegyverkereskedő / methgyáros / redneck atyaúristen. Természetesen hármójuk szálai gyorsan egybefutnak, és részben kényszerből, részben pedig az új és a régi emlékek miatt kiépül köztük egy szoros kapocs, amely végigkíséri őket a 20-30 órás, remekbe szabott sztorin. Bővebben is érdekel, mit tartogat a GTA V monumentális egyszemélyes kampánya? Akkor lapozd fel a PC Guru 2013/10-es számát, vagy látogass el a PC Guru Online-ra, ahol Bate ultrarészletes tesztjéből mindent megtudhatsz!

TÖKÉLETESRE CSISZOLVA

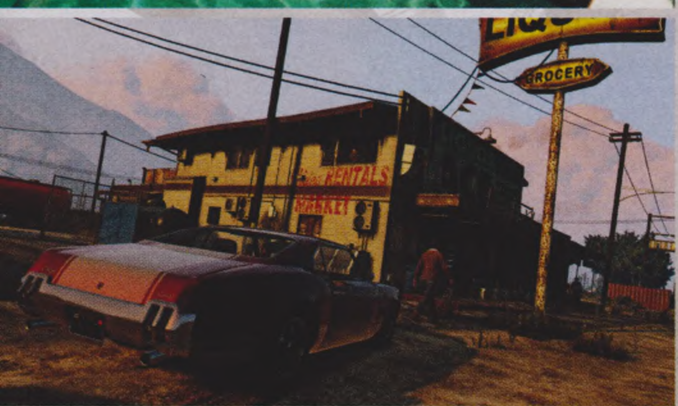
Azt ugyanis eddig is pontosan tudtuk, hogy mit fog hozni a PC-s GTA V kampánya, az viszont egészen a megjelenés előtti hónapokig kérdéses volt, hogy milyen extrákkal fejeli meg azt. Mert ugyan az alapjáték itt-ott feljavított változata (stabilabb képfrissítés, magasabb felbontás) is bőven elég lett volna ahhoz, hogy egy szakajtónyi fogyjon az átiratból, de ez nem indokolta volna meg a 18 hónapos várakozási időt, még ha tudjuk is, hogy egy ekkora játékot már alapból sem egyszerű átírni. Elég csak megnézni a GTA IV PC-s kiadását, amely sok konfiguráción mind a mai napig nem hajlandó megfelelően működni (már ha egyáltalán elindul), és mivel hivatalos, átfogó javítás sose érkezett hozzá, ezért lehet, hogy ez egy örök vakfolt marad a kizárólag PC-vel rendelkező GTA-rajongók számára. S mi a helyzet most?

Annyira sokat csúszott a játék, hogy sokan már lemondtk róla, pedig a várakozás minden perce megérte, fantasztikus átirat lett!

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a PC-s GTA V az egyik legjobb átirat, amit valaha csináltak – például azért, mert a GTA IV-gyel ellentétben gyakorlatilag tökéletesen fut. Bár a kiadásakor voltak kifejezetten abnormálisnak mondható gondjai (például ha ékezet volt a Windows felhasználói névben, szimplán nem lehetett feltelepíteni), de ezt szerencsére mára sikerült orvosolni, azóta pedig szinte zökkenőmentesen muzsikál. Hogy pontosan milyen jól és mennyire, ahhoz egyrészt olvassátok el a Hardverrovat GTA V-cikkét, amiben különböző konfigurációk alatti teljesítménytesztet találtok, másrészt higgyetek nekünk: a GTA V az optimalizáció iskolapéldája, rettenetesen öreg vagy alapvetően nem játékra tervezett konfigurációkon (például laptopon) is nem csak, hogy el tud indulni, de kompromisszumok árán még vadítóan jól is zakatol.

És bizony van hol levenni a látványból a teljesítmény kárára, vagy fordítva. A PC-s GTA V-öt a Max Payne 3-as csapat készítette, akik már bizonyították, hogy nem csak értenek a platformhoz, de a maximumot is kihozzák belőle, így nem meglepő, hogy a GTA V-be is hihetetlenül komplex, minden részletre kiterjedő grafikus almenü jutott, ahol a kötelező funkciókon (élsimítás, tesszelláció, látótávolság) túl még olyan dolgokat is sikerült betuszkolni, mint a gyalogosok és az autók száma, vagy a repülés közbeni részletesség csúszkája. Mindezt egy memóriamérő fogja keretbe, amely megmutatja, hogy az adott opció bepipálása mennyi videomemóriát eszik meg, így hozva ki a maximumot a rendelkezésre álló hardverből. A maximum jelen esetben 60 fps-es képfrissítési értéket és 4k felbontást jelent; ehhez persze brutális gépre van szükség, de a végeredmény önmagáért beszél: egy 18 hónapos játék gyakorlatilag szebb, mint bármi a piacon, a műfajában például egészen biztosan.

Ha nem is szorosan, de szintén a grafikához kötődik az, ami a GTA IV-nél még csak mod volt, mostanra viszont (a GTA V-tel) a kánon része lett: az FPS-mód, azaz a belső kameranézet, amely egy kizárólagosan TPS-ként talált sorozat életében azért elég nagy ugrás. Használata persze nem kötelező,



FINANSZÍROZOTT KALANDOK

Bár a GTA V multiplayer módja hivatalosan nem MMORPG, a rengeteg közösségi funkció, a teljesen kötetlen játékmenet és a hatalmas bejárható terület miatt nem tűnik akkora butaságnak ebbe a kategóriába sorolni. Ezt erősíti az a tény is, hogy akár valós pénzzel is be lehet szállni. Mivel az online részben mindenért (ruhák, járművek, ingatlanok) az irreálisan magas árak miatt keményen meg kell dolgozni (azaz muszáj grindelni), erre pedig sokaknak se ereje, se ideje, ezért aki semmiképp sem bírja ki virtuális luxuslakás vagy magánrepülő nélkül, vásárolhat úgynevezett „Shark Cardokat". Ez lényegében egyenlegfeltöltésnek minősül előre tárolt összeggel, (500 ezer dollártól 8 millióig), amit arra lehet elverni a GTA-ban, amire az ember csak akarja – sok öltánc kijön belőle, az biztos.

épp úgy egy gombbal lehet be- vagy kikapcsolni, mint a hagyományos kameranézeteket, de igazából nagyon hasznos tud lenni a lőfegyveres harcok során, főleg a szűk helyeken (mint mondjuk egy folyosó). Persze ezt is meg lehetett volna oldani fapadosan, egy sima célkereszttel, de a Rockstar itt is továbbment, és teljes egészében az FPS-nézethez szabták a játékot. Az egy dolog, hogy minden fegyver rendesen kidolgozott modellel és ehhez passzoló animációkkal rendelkezik, az meg egy másik, hogy ugyanez igaz a járművekre is. Igen, az összesre, a bicikliktől kezdve a klónautókon át egészen a repülőkig. És hogy mennyire részletes? Nem annyira, mint egy szimulátorban (a kasztnimozgást nagyon nem sikerült eltalálni), de sokat elárul a Rockstar hozzáállásáról, hogy minden kijelző működik, és ha mondjuk eltalálták a benzintankot és elkezd szivárogni az üzemanyag, akkor a műszerfalon még a kijelző is elkezd villogni. Döbbenetes, na.

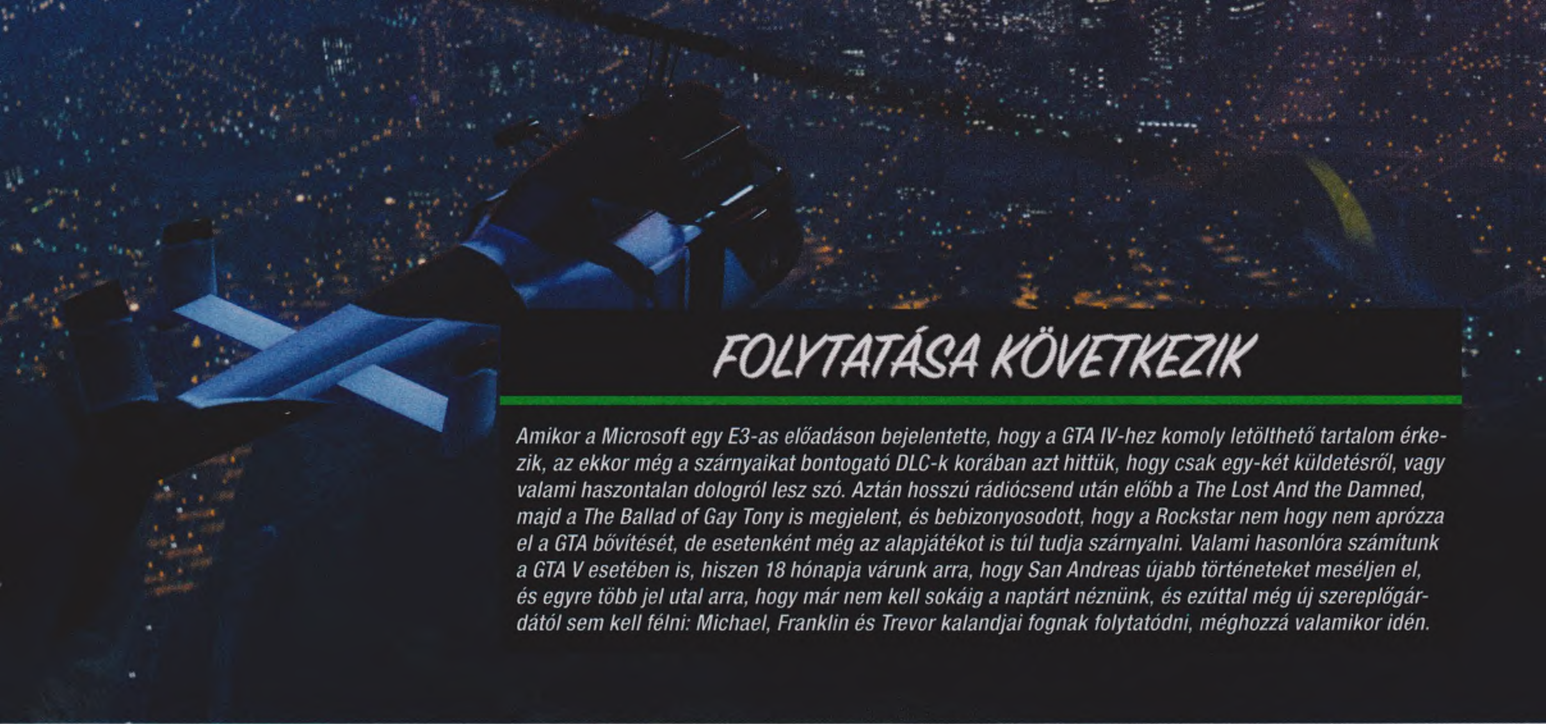
Amennyiben van valami, ami ezt az egészet megkoronázza, az mindenképp a rendezői mód és az ehhez passzoló videószerkesztő, ami pontosan az, amit a neve sugall: egy komplett videókészítő készlet. A GTA sikerének egyik fontos tényezőjét mindig is a rajongói videók jelentették: az ugratásoknak szentelt montázsok, az őrült ötletek kiteljesülései, a modok bemutatása, de ezeket eddig mindig úgy kellett összebarkácsolni. Eddig. Egy beállítással a játék folyamatosan rögzít, tehát nem kell állandóan arra koncentrálni, hogy pont a felvétel ideje alatt történjen valami izgalmas, bár persze manuális rögzítésre is van mód. A nyersanyagot ezután be kell húzni a szerkesztőbe, ahol aztán tényleg bármit megtehetsz vele. Instagram-szerű filterek húzhatók rá, be lehet állítani a kamerával kapcsolatos összes fontosabb dolgot, szöveg vagy akár zene is úsztatható a képre, és több klipet is egybe lehet fűzni. Az ehhez megálmodott felület egyszerre ismerős (pont olyan, mint a Sony Vegas vagy az Adobe After Effects asztala) és egyszerű – aki valaha is készített már videót, azonnal otthon fogja magát érezni, aki pedig most kezdi, az tényleg percek alatt belerázódhat. Az sem fog csalódni, aki machinimába, vagyis elképzelt helyzet leforgatásába akar vágni, mert van egy rendezői mód, ahol szereplők, helyszínek válogathatók össze. A határ tényleg a csillagos ég, mai ésszel még talán fel se lehet fogni, pár esztendőn belül miket szül majd a GTA V világa: elég csak megnézni, hová jutott a Team Fortress 2 ezen a téren egy hasonló eszközkészlettel.

A GTA Online ugyan sok hibától szenved, de a Heistokat vétek lenne kihagyni, fantasztikus élményt adnak.

FOGD A PÉNZT ÉS FUSS

A GTA V-nek persze van egy másik oldala is, amire az eredeti tesztben nem, csak egy PC Guru Online exkluzív cikkben tértünk ki: ez a GTA Online, a GTA IV-ben debütált multiplayer Rockstar-féle továbbgondolása. Ezt azért is fontos kiemelni, mert egy fontos építőkockát leszámítva pont azt nyújtja, mint elődje, vagy mind a Red Dead Redemption: teljes szabadságot. Szó szerint. Az online és a kampány között az a két fő különbség, hogy a főszereplő te magad (illetve az általad irányított karakter) vagy, és hogy a világban nemcsak szerencsétlen NPC-k vannak, de 31 másik

A belső nézet ugyan a vezetést nem segíti túlságosan, de a beleélést igen: igazából így kel igazán életre Los Santos városa.



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Amikor a Microsoft egy E3-as előadáson bejelentette, hogy a GTA IV-hez komoly letölthető tartalom érkezik, az ekkor még a szárnyaikat bontogató DLC-k korában azt hittük, hogy csak egy-két küldetésről, vagy valami haszontalan dologról lesz szó. Aztán hosszú rádiócsend után előbb a The Lost And the Damned, majd a The Ballad of Gay Tony is megjelent, és bebizonyosodott, hogy a Rockstar nem hogy nem aprózza el a GTA bővítését, de esetenként még az alapjátékot is túl tudja szárnyalni. Valami hasonlóra számítunk a GTA V esetében is, hiszen 18 hónapja várunk arra, hogy San Andreas újabb történeteket meséljen el, és egyre több jel utal arra, hogy már nem kell sokáig a naptárt néznünk, és ezúttal még új szereplőgárdától sem kell félni: Michael, Franklin és Trevor kalandjai fognak folytatódni, méghozzá valamikor idén.

hús-vér ember is, akik pontosan azt csinálják, amit te – bármit, bárhol és bármikor. Azaz sose vagy biztonságban, simán lepuffanthatnak az utcán (csak nem éri meg, mert minél agresszívabb vagy, annál gyorsabban kapsz vérdíjat a fejedre), vagy ellenkezőleg, berángathatnak egy misszióba, egy lövöldözésbe, vagy valami sportba.

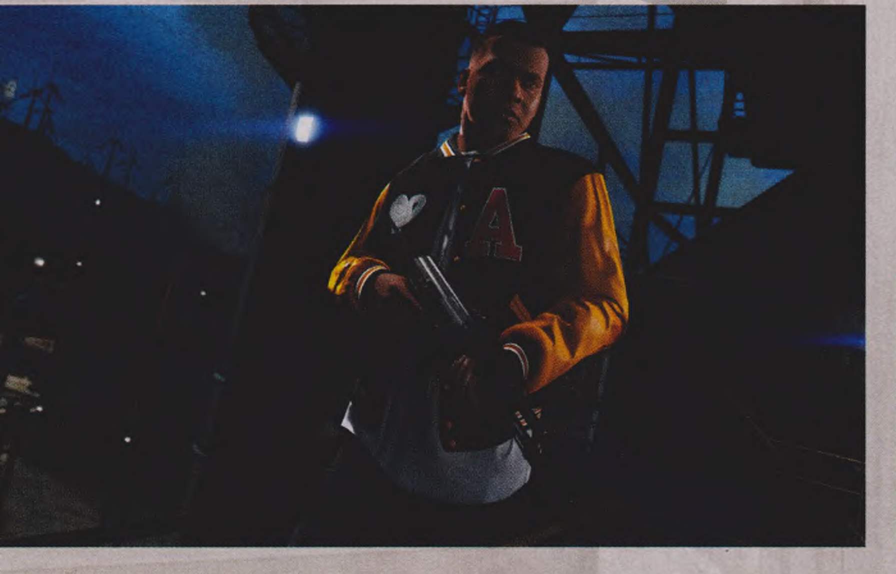
A GTA Online meglehetősen felemás élmény, bár a szabadsága lenyűgöző, és egy másik játékban sincs annyi tartalom, mint itt (ráadásul „ingyen"), igazából akár egy különálló termékként is lehetne árulni... csak épp még mindig nagyon nyögvenyelős és instabil tud lenni. A GTA IV óta hurcolt kerettel az ősöreg hibák is jöttek tovább, kezdve a folyamatos töltögetéssel (ha megszakad a kapcsolat, tölt, ha meghívnak, tölt, ha te hívsz valakit, tölt), a sokszor feltűnő laggal, és a közös játék összehozásának sziszifuszi feladatával. Nem túlzás, előfordulhat, hogy 20-30 percen át is szenvedni kell, mire két barát egyazon térképre tud kerülni – ha viszont sikerül, akkor a GTA Online legalább akkora élményt tud nyújtani, mint a kampány.

Igaz, ezt a fapados, klasszikus játékmódok, mint a Deatmatch vagy a CTF csak akkor tudja hozni, ha nem zavar, hogy 30-40 méterről akár egy shotgunnal is lekapnak, vagy ha egy zsebkendő méretű területen kell körbe-körbe futkorásznod. A GTA Online-nak ez a leggyengébb része, de ellenpéldának fel lehet sorakoztatni a máshol nem megtalálható elemeket, mondjuk az ejtőernyőzést, a repülést, a sportolást, meg mindent, ami a kampányban csak melléktevékenység volt. És ha ehhez hozzávesszük, hogy szó szerint milliókat lehet eltapsolni új ruhákra, kocsikra, kocsifejlesztésre, ingatlanokra, illetve hogy a szintlépések folyamatosan nyitnak meg ehhez kapcsolódó tartalmakat, akkor már látható, hogy miként lehet a komoly technikai hiányosságok ellenére súlyosan beleragadni a GTA Online világába. És aztán jött a Heists frissítés...

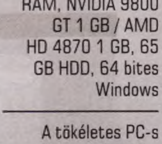
SZEMTŐL SZEMBEN

A Heists a GTA Loch Ness-i szörnye: mindenki hallott már róla, de működés közben még senki se látta – egészen a PC-s változat megjelenése előtti hetekig, amikor előbb PS4-en és Xbox One-on, aztán PC-n is feltűnt az, amit a Rockstar már X360-ra is beígért, csak valamiért sose tudta elhozni. A Heists a GTA Online egyértelműen legjobb eleme, amiből ha tízszer ennyi lenne, akkor se lenne elég, és ami tízszer ekkora méretben már tényleg akár egy önálló játék is lehetne. Miről van szó? A kampányban látott rablások továbbgondolásáról; itt is rabolnod kell, és itt is komplett munkaként kell tekintened rá, tervezéssel, rákészüléssel és kivitelezéssel. Te magad csak a 12. szint elérésével indíthatsz rablást (és ha veszel egy minimum 200 ezer dollárba kerülő luxusapartmant), de ez alatt is csatlakozhatsz egyhez, ha meghívnak. Misszióból sajnos nincs túl sok, azok viszont egytől egyik lenyűgözően jók, adrenalinpumpálóan izgalmasak. A négy főt megmozgató Heists-küldetésekben mindenkinek megvan a maga feladata: van, aki sofőrködik, más az erőt képviseli, de akad olyan is, mikor az egyik játékos végig csak dekkol a levegőben / a földön, várva a társait, gondoskodva a menekülésről. A rablások több lépcsőből állnak, vagyis be kell szerezni mindent az akció kivitelezéséhez. Ez önmagában sem egyszerű feladat, de maguk a küldetések is kifejezetten kemények, a masszív túlerő és az egész csapatra vonatkozó egyetlen élet miatt, amit elhasználva sajnos lehet kezdeni elölről. Miért éri meg? Magáért az utánozhatatlan élményért, na meg a temérdek sok tapasztalati pontért és pénzért, ami a rablások elvégzéséért jár.

A GTA V PC-s változata túlzás nélkül minden képzeletet felülmúlóan jó lett. Maga a játék meseszép, mindent tud, amit 2015-ben ezen a platformon tudnia kell, azt ráadásul tökéletesen: szinte minden, a közelmúltban vásárolt gépen vígan elfut, már alapállapotában is kifejezetten alacsony a hibák száma, a tartalmi oldalára egész egyszerűen nem lehet panasz, az új ötletek, az online módot érintő bővítmények miatt pedig garantáltan nem kerül le a gépről az első hét után. A GTA V már önmagában is korszakalkotó, megkerülhetetlen klasszikus volt, most azonban végre elnyerte végleges, méltó formáját.



ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad CPU Q6600 vagy AMD Phenom 9850 Quad-Core, 4 GB RAM, NVIDIA 9800 GT 1 GB / AMD HD 4870 1 GB, 65 GB HDD, 64 bites Windows

A tökéletes PC-s átirat definíciója: fantasztikusan optimalizált, totálisan finomhangolható, überdurván tartalmas, és utolérhetetlenül jó. Bravó, Rockstar!

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO
Szebb, jobb, a Heists mód pedig fergeteges.

KONTRA
Az online még mindig sok hibától szenved, ráadásul instabil is.

98%

96%

Ha kíváncsi vagy az előző generációs kiadás részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/gta5-x360

Assassin's Creed Chronicles China

[ÍRTA **WILSON**] ALIG EGY SZÁMMAL EZELŐTT TESZTELTÜK A LEGUTÓBBI ASSASSIN'S CREEDET – LEGALÁBBIS PC-S SZEMSZÖGBŐL, HISZEN A ROGUE MÁS PLATFORMOKRA KORÁBBAN MÁR MEGJELENT –, ÁM ALIG TÉRTÜNK VISSZA A VIZEKRŐL, MÁRIS ITT A KÖVETKEZŐ FEJEZET, HAJÓK ÉS A HAGYOMÁNYOS JÁTÉKMENET NÉLKÜL.

Az Assassin's Creed: Chronicles története meglehetősen kacifántos, hiszen eredetileg a tavalyi fő Assassin's Creed epizód része lett volna, ám a Unity rettenetesen rosszra sikeredett startja felülírta a terveket. A Season Pass alá tartozó kampánybővítmény ingyenessé vált, maga a szezonbérlet tulajdonképpen megszűnt – ennek ernyője alá tartozott a Chronicles is, melynek sorsáról egészen idén tavaszig igazából semmit se tudtunk, hogy aztán az április végére belőtt megjelenési idejének beharangozásával együtt az is kiderüljön: nem csupán egyszeri kaland lesz, de igazából rögtön egy új sorozat is. Ennek az első fejezete a China – és sajnos lett volna még mit dolgozni rajta.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Climax Studios**
MŰFAJ **akció-kaland**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed II: Discovery 2009 (UBISOFT)

Batman: Arkham Origins Blackgate 2014 (WARNER)

KELETI KALAND

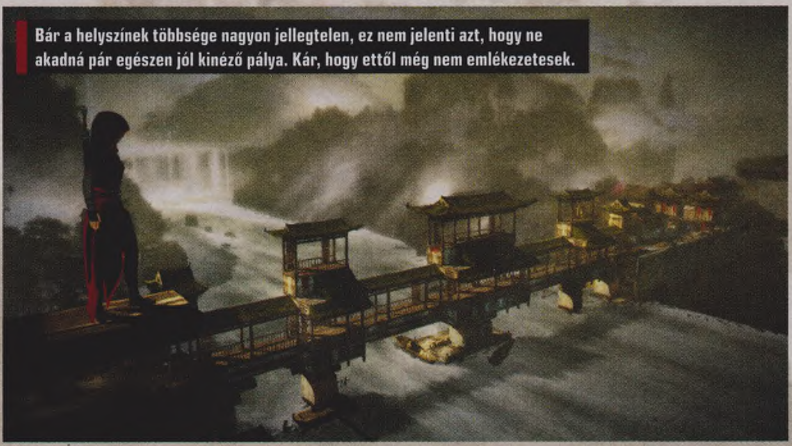
A címben nem véletlenül szerepel a „Chronicles" szó, ez ugyanis nem egy nagy költségvetésű, „teljes értékű" epizód, csupán egy krónika, egy aprócska történet, amely oda kalauzolja a szériát, ahová a rajongók már régóta szerették volna terelni: Ázsiába, egész pontosan a császári Kínába, 1526-ba, a Ming-dinasztia széthullásának kezdetére. A téma tehát új, a főszereplő viszont nem, legalábbis az elkötelezett Assassin's Creed-rajongók számára. A bájos, de vérprofi Shao Jun Ezio oldalán tűnt fel az Assassin's Creed Embersben, a Ubisoft saját gyártású, 20 perces rövidfilmjében, amely Ezio életének legutolsó fejezetét mutatta be.

Shao Jun már akkoriban is az asszaszinok sorait erősítette, csak még nem volt annyira rátermett és képzett – Ezio ezen segített, de ez se volt elég ahhoz, hogy a templomosok felülkerekedjenek a renden Kínában, és szinte az utolsó szálig kiirtsák az asszaszinokat. Shao Jun az egyedüli túlélőként, bosszút esküdve kezdi el bejárni az országot, eltéve láb alól mindenkit, akinek köze volt a gaztetthez.

SÍK-AMLÓS

A Chronicles mindezt nem a hagyományos Assassin's Creed-formulában tálalja, hanem 2,5D-ben, bár ez se annyira új az AC világában, lévén az AC2 mellé megálmodott, Nintendo DS-re kiadott Discovery pontosan így működött, csak ott a választott hardver és a nem túl jól elsült art design miatt közel se lett ennyire jó a végeredmény. A Chronicles ezt a problémát egyrészt a kategóriákkal erősebb platformszelekcióval, másrészt egy remek ábrázolásmóddal oldotta meg. A játék úgy néz ki, mint egy festmény és egy képregény elegye: éles kontúrok, elmosott színek, egyszerű formák, fantasztikus karakteranimációk és egy-két kellemes, leginkább 3D-s játékokban használt effekt kombinációja jellemezi. Igazából ez a Chronicles erőssége, a tálalásra ugyanis egyáltalán nem lehet panasz, talán az egyik legstílusosabb 2,5D-s cím. Csak épp játéknak nem túl jó.

Egyrészt, mert a története messze az Assassin's Creed-univerzum legsemmitmondóbb, legjellegtelenebb és legfelejthetőbb katyvasza, amihez kötődni se nagyon lehet. A távol-keleti helyszínek inkább a fantáziát, és nem a történelemhűséget szolgálják ki, ami érthető a síkba helyezett játéktér, a szűkebb költségvetés, a korlátozott lehetőségek miatt, de ezzel igazából az Assassin's Creedek egyik legjobb és legfontosabb eleme veszett el.



Bár a helyszínek többsége nagyon jellegtelen, ez nem jelenti azt, hogy ne akadná pár egészen jól kinéző pálya. Kár, hogy ettől még nem emlékezetesek.

Ennél már nagyobb probléma, hogy a játékmenet kapcsán se sikerült egyértelmű döntéseket hozni, nincs meg az egyensúly a lopakodás, a parkour és a minimalista felfedezés között. Se dinamikának, se jól kiépített tempónak nincs nyoma: az egyik percben még kiszögelléseket ragadunk meg, elrugaszkodunk róluk, a következőben meg egy sündisznó méreteire szabott alagútban kúszunk, vagy egy ajtó mögött várjuk, hogy arrébb menjenek az őrök. Persze nem arról van szó, hogy jobb lett volna, ha kizárólag egy feladatot kell csinálni, de lehetett volna sokkal jobban is keverni ezeket az elemeket.

KÍNA IZGALMAS, ÉRDEKES TEREP LEHETETT VOLNA EGY ASSASSIN'S CREED JÁTÉK SZÁMÁRA – MÁS FORMÁBAN...

A legnagyobb baj igazából az, hogy a Chronicles építőkockái sem önmagukban, sem egybegyúrva nem állják meg a helyüket. Bár az irányítás kifejezetten baráti, az AC történetében először például lehetetlen olyan dolgot megragadni vagy arra elrugaszkodni, amit és amerre az ember eredetileg nem akart, minden más azonban nincs a helyén. A harcrendszer a Unity előtti korszakot próbálja mímelni az együttéses kivégzésekkel és az ellenfeleken való átlendüléssel, de ezúttal számolni kell a nézőponttal is – Shao Jun és opponensei is hajlamosak pont az ellenkező irányba nézni, mint amerre kellene, és így érthető, miként képesek a lehető legbugyutább és legidegesítőbb módon elhalálozni. Ez már csak azért is furcsa, mert alapvetően minden eszköz rendelkezésére áll, ami a korábbi epizódokban szerepelt, kezdve a dobótőrökkel a rope darton át egészen a figyelemelterelésre szolgáló fütyülésig, de például hősnőnk képtelen egynél több embert kivégezni.

Ez önmagában még nem lenne probléma, azonban rengeteg olyan helyszín van, ahol nélkülözhetetlen lenne – és mivel a checkpointok elhelyezése teljesen hektikus, nem ritka, hogy egy-egy termet vagy hússzor is meg kell csinálni, mire sikerül vagy továbbosonni, vagy legyőzni a túlerőt. Az biztos, hogy nem a mesterséges intelligencia fogja megakasztani a továbbjutást: AC-játékban ennyire buta, ilyen rosszul viselkedő őrökkel még nem találkozhattunk. A legkínosabb mindenképp az, mikor párban, egymással szemben állva beszélgetnek, ekkor ugyanis mintha megszűnne nekik a külvilág, szó szerint a nyakukba is lehet mászni, azt se veszik észre, csak a zajra figyelnek fel, vagy ha valaki megkongatja a vészharangot.

SPEEDRUNNEREK

Éppen ezért leállni, harcba bocsátkozni teljesen felesleges, sokkal kifizetődőbb és célszerűbb folyamatosan mozgásban lenni, megpróbálva elérni a következő helyszínre vagy terembe vezető utat. Már csak azért is, mert minden szakaszt keményen pontoz a játék, és értelemszerűen a legkevesebb gyilkosság, a legkisebb feltűnés hozza a legtöbbet a konyhára. Persze tétje nincs a dolognak, maximum a ponttáblázaton való jobb helyezésért lehet küzdeni, ez meg feltehetően nem fog sokakat megmozgatni egy Assassin's Creed-játékban.

Bár Assassin's Creed-játéknak mondható az, ahol a helyszínek igazából sablonpályák, ahol a történelmi kor ábrázolása súlytalan és kidolgozatlan, ahol a főszereplő kelléktára korlátozott, ahol sztori se nagyon akad? Az AC kiöregedéséről, a túlságosan sokszor újrahasznált elemeiről már sokszor beszéltünk az elmúlt évek során, és tényleg nagytatarozásra lenne szüksége, ám a Chronicles hiába spinoff, nem azt az irányt képviseli, amely felé el kellene mozdulni – „ingyen", a Season Pass részeként nem lenne vele baj, azonban önálló, fizetős játéknak egyszerűen gyenge, még a nyomott ár dacára is. Talán majd a maradék két fejezet, India és Oroszország több meglepetést tartogat. G

TOVÁBBI KRÓNIKÁK

A Chronicles története még idén folytatódik, ráadásul két epizóddal. Bár pontos megjelenési időpont egyikhez sincs, az biztos, hogy még valamikor ősszel, legkésőbb télen mindkettő megjelenik, lezárva a Chinával indult történetfolyamot.

1841, India: a Szikh Birodalom háborúban áll a Kelet-Indiai Társasággal. Mikor egy templomos mester az országba érkezik egy titokzatos dobozzal a hóna alatt, Arbaaz Mir úgy dönt, megkaparintja azt az asszaszinok rendjének, hiszen csak így védheti meg barátait, szeretőjét, és vele együtt a világot.

1918, Oroszország: az októberi forradalom végeztével Nyikolaj Orelov elhagyni készül családját, ám előtte még be kell hatolnia a házba, ahol a bolsevikok a cári famíliát őrzik, és egy olyan ereklyét, amiért az asszasszinok és a templomosok már évszázadok óta harcolnak.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E8200 vagy AMD Athlon II X2 240, 2 GB RAM, NVIDIA Geforce GTS450 vagy AMD Radeon HD 5770 1 GB, 4 GB HDD

Hiába a korábbi AC-játékokhoz képest új, formabontónak mondható helyszín, a Chronicles gyakorlatilag semmit se tud kezdeni az alaptémájával, amin kiforratlan játékmenete se segít.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

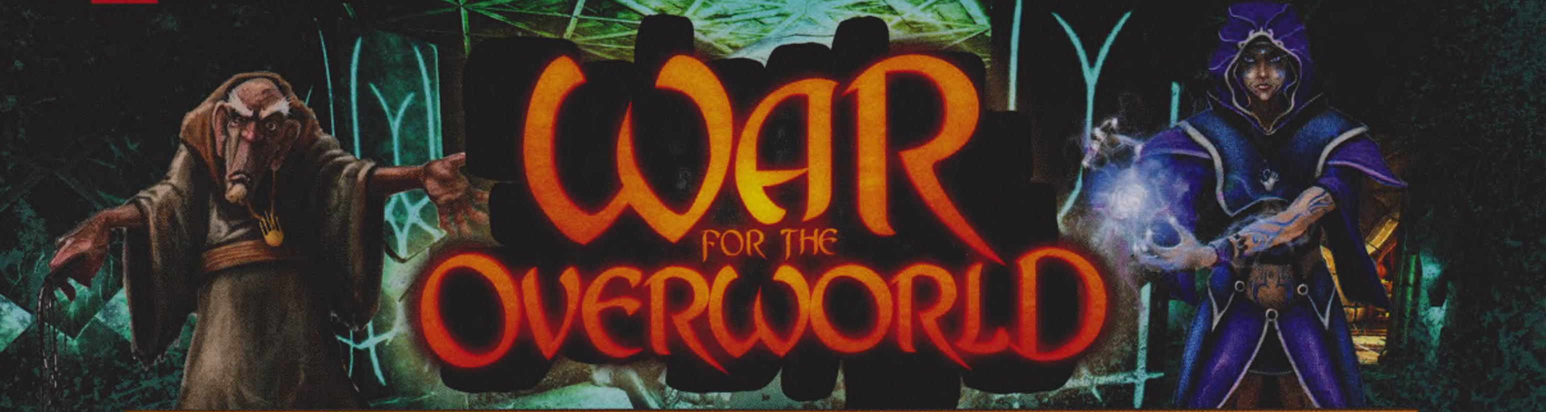
PRO

Remek animációk, kiváló tálalás.

KONTRA

Frusztráló harcok, hektikus checkpointrendszer, totálisan jellegtelen főhős és helyszínek.

55%



War for the Overworld

[ÍRTA **ASTRODAVE**] *A világ, melyben az örök sötétséget csak a fáklyák lobogó fénye töri meg itt-ott, hogy gyér fénnyel megvilágítsanak egy-egy bűzölgő odút, és ahol hemzsegnek a pokoli, túlvilági lények – itt születtem én, ezen a tájon.*

Nincs azzal semmi baj, ha egy átmenetileg kreativitás- és fantáziahiányban szenvedő fejlesztőcsapat úgy dönt, hogy készülőfélben lévő művéhez innen-onnan átemel korábban már bevált elemeket – a tetemes rajongócsoportot magához vonzó Minecraft közkedveltsége óta például számos játékban bukkan fel színesítő elemként a barkácsolás lehetősége. Amennyiben sikerül némi újdonságot is hozzáadni a „kölcsönvett" ötletekhez, az egyszeri játékos hajlandó lehet szemet hunyni az enyhe déjà vu érzés felett. Ha viszont egy első játékát piacra dobó társaság azzal próbálja magára irányítani a figyelmet, hogy egy régebbi, kultikus státusznak örvendő alkotást emel át a jelenbe, s teszi ezt az eredetiségre törekvés teljes hiányával, hibáktól hemzsegően és őshöz abszolút méltatlan formában, akkor afelett nemhogy nem tudunk szemet hunyni, de sokkal inkább felhúzott szemöldökkel és összeráncolt homlokkal tesszük fel jogosan a kérdést: nem fog ez a próbálkozás visszafelé elsülni?

EGY ÚR A POKOLBAN IS ÚR

A Dungeon Keeper mai igényekhez és elvárásokhoz igazítása önmagában persze remek ötlet, hiszen hiába telt el majdhogynem két évtized a Bullfrog klasszikusának megjelenése óta, mind a mai napig sokan építgetik és népesítik be földalatti birodalmukat mindenféle pokoli kreatúrákkal, „akik" aztán az utolsó bűzös leheletükig védelmezik a labirintus szívét a visszataszító, rémes és ijesztő betolakodóktól – a fényes páncélú nemes lovagoktól. Az alapvetően valós idejű stratégiai alapokra épülő széria leginkább azzal vívott ki magának népszerűséget, hogy az addig megszokott jóságos uralkodó helyett az alattvalói kínzásában örömét lelő sötét lelkű vezér szerepében irányíthattuk koszos kis kazamatánk mindennapjait.

A beszédes nevű Subterranean Games tagjai alighanem rengeteg éjszakát töltöttek annak idején az alvilági lények menedzselésével, hiszen alkotásuknak minden egyes vonása már ismerős lehet korábbról. Feladatunk ezúttal sem lesz egyéb, mint hogy a kibányászott aranyból újabb és újabb épületeket emeljünk, melyekben a túlvilági kapukon keresztül érkező démoni teremtményeinket szállásolhatjuk el, majd a megfelelő számú és az ellenféllel szemben kellő túlerővel bíró seregünkkel egyeduralmat vívjunk ki.

Tartományunk szívét képezi a Mag, melynek védelmezése minden egyes szörnyszülöttnek alapvető kötelessége, hiszen elpusztulása egyet jelent bukásunkkal. A környező földből nyert sárgán csillogó nemesfémet egyrészt haderőnk fenntartására, másrészt a számukra elengedhetetlen termek megépítésére fordíthatjuk. Infernális kreatúráinknak nincsenek ugyan túlzottan magas igényeik, ám egy hálószobára és élelemre mindenképpen szükségük van, továbbá szívesen töltik idejüket az érdeklődésüknek megfelelő helyiségben: a harcos szorgalmasan gyakorolja a kardforgatást a barakk próbababáján, csuhás

ADATOK

KIADÓ **Subterranean Games**

FEJLESZTŐ **Subterranean Games**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Dungeon Keeper 2 1999 (EA)

Dungeons 2011 (KALYPSO)

Sajnos az egyáltalán nem tetszetős külső mögött nincs olyan minőségű vagy mennyiségű tartalom, ami miatt megérné a szenvedést.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MAGÁNTERÜLET

Új csarnokokat felhúzni csak serény dolgozóid által már előzetesen birtokba vett padlón tudsz. A legtöbb teremnek elegendő egy 3x3-as terület, aranyat tárolni azonban akár már egy egységnyi alapon is megoldható. Mivel számos esetben meglehetősen helyszűkében leszel, a puhább földből álló falakat érdemes minél előbb lebontani, és minden egyes üressé váló darabra felhúzni valamilyen szobát.

NÉZD, MIT TALÁLTAM!

Folyamatos terjeszkedésed és bányászatod során egyes eldugott, sötét sarkokban-zugokban különféle, előnyös javakkal szolgáló tárgyakra lelhetsz. Amennyiben ilyesmire bukkansz, helyezd az oltárra (vagy várd meg, míg egy dolgozó alkalmasint odaviszi), majd miután papjaid leporolták és megfejtették a titkát, némi előnyre tehetsz szert (lényeid például rögtön plusz egy szintet léphetnek).

KÍN ÉS SZENVEDÉS

Csatában elhullott botor ellenfeleidet későbbi felhasználás céljából a számukra kialakított lakályos kis börtönben tárolhatod. Pusztán kedvtelés céljából bedobhatod egyiket-másikat a kínzókamrába is, ahol nemcsak gyötörni lehet a szerencsétleneket, de némi rábeszéléssel át is térítheted őket az oldaladra – egy árulóvá vált nehézvértes lovag mindig jó szolgálatot tehet ármányos hadseregednek.

papjaink az oltár előtt mormolják okkult igéiket, míg kínzómestereink gúnyos kacajjal vetik kínpadra áldozataikat.

Életük azonban korántsem békés és idilli, mert folyamatosan bukkannak fel holmi dicső kalandvágyó lovagok, vidám törpék, szerencse- és aranyvadászok – e szánalmas lények pedig sokkal jobban teszik, ha távol maradnak tőlünk, csata esetén ugyanis egy emberként (élőhalottként) állíthatjuk csatasorba alattvalóinkat. Az ütközetek során némi manaköltség fejében különféle varázslatokkal támogathatjuk katonáinkat: begyógyíthatjuk sebeiket, fokozhatjuk harci képességeiket, vagy akár villámot szórhatunk a legyengült ellenségre, emellett számos főzet is rendelkezésünkre áll a siker eléréséhez. Népünk biztonságát növelhetjük továbbá egy-egy szűkebb folyosón ügyesen elhelyezett csapdával, melyek alaposan meglephetik a gyanútlanul arra masírozó sereget. Egy jól lezárt ajtó vagy vasrács például kellő ideig feltarthatja a rohamozókat, míg a védelem megérkezik, vagy míg a kapu mögött lerakott ágyú végleg visszaszorítja őket oda, ahonnan jöttek.

POKOLBÉLI KEVÉSBÉ VÍG NAPJAIM

A soha el nem készült Dungeon Keeper 3 alcímét „kölcsönvevő” War for the Overworld eleinte mindössze egy maroknyi lelkes rajongó hobbiprojektjének indult, azonban a Kickstarter áldásos segítségének köszönhetően néhány hónap alatt egy komoly(abb) fejlesztéssé nőtte ki magát, ráadásul maga Peter Molyneux, a Bullfrog ősatyja is a játék mögé állt néhány buzdító szóval. Ennek ellenére a tavalyi évben mobilokra megjelent változat után immár másodszor fognak csalódni azok, akik a klasszikus ősel szeretnének mai köntösben játszani, a brit fejlesztők műve ugyanis igencsak félkész állapotban látott napvilágot. Ennek egyik legszembeötlőbb jele akkor bukkan elő, amikor az amúgy meglehetősen unalmas kampány végigjátszása után többszemélyes módban is összemérnénk valakivel az erőnket: ebben az esetben közlik velünk a készítők, hogy ez a lehetőség még fejlesztés alatt van, kérik szíves türelmünket és megértésünket – emiatt internetes szervert sem igen találni. Hasonló a helyzet, amennyiben a túlélőmódot választjuk, az ugyanis egyelőre csupán prototípus állapotban létezik, és majd valamikor az év folyamán válik teljes mértékben elérhetővé. A hadjárat mellett tehát maradnak a skirmish- és sandbox összecsapások, melyek már többé-kevésbé rendelkezésre állnak, azonban számos ok van még, mely távol tarthatja a sötét lelkű hadurat a játéktól.

Meglehetősen toleránsnak kell lenni ugyanis ahhoz, hogy ezt a korszerűtlen látványvilágot bárki is elfogadhatónak tartsa egy teljes áron piacra került alkotástól. Az eredetileg használni kívánt Unreal motort végül a Unity váltotta fel, és sajnálatos módon igencsak keveset sikerült kihozni belőle. Bestiáink animációja és kinézete meglehetősen szegényes, ráadásul rendszeresen belenyúlnak a falakba vagy éppen egymásba, és ugyan színpompás látványt nem lehet elvárni egy föld alatt játszódó anyagtól, mindazonáltal a monoton összképet fel lehetett volna dobni a falak és a padló díszítésével, továbbá egy-két átvezető videóval és zenei aláfestéssel.

A mesterséges intelligencia szintén nem tartozik az erősségek közé, egységeink hajlamosak ész, sőt bármiféle túlélési ösztön nélkül össze-vissza mászkálni, és bátran belefutnak a csapdákba, vagy éppenséggel meghátrálnak egy gyengébb sereg elől is.

Ebben a hónapban két játék is megpróbált Dungeon Keeper lenni, de ez a próbálkozás itt sajnos elég rosszul sült el...

A készítők javára legyen mondva, hogy nyitott fülekkel hallgatják meg a hozzájuk érkező panaszokat és javaslatokat, minek következtében már közel két tucat (!) javítás érkezett, melyek többek között a meglehetősen ingatag lábon álló stabilitást is orvosolni igyekeznek, azonban továbbra sem lehet gyorsbillentyűket használni, és a gépigény is irreálisan magas. Ami azonban kétségkívül a War for the Overworld erényei közé tartozik, az a fekete és cinikus humor, narrátorunk ugyanis folyamatosan tanácsokkal lát el minket a maga sajátos stílusában: türelmetlenkedik, ha percek óta nem csinálunk semmit, vagy megjegyzi, hogy az egyik lényünk szerint ideje volna zoknit váltanunk. Jelenlegi állapotában mindenesetre a játék csupán félig van kész, az érdeklődők jobban teszik, ha kivárják a végleges (és addigra jó eséllyel olcsóbb) változatot. Ez így ugyanis egyelőre kevés.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU, 6 GB RAM, Nvidia GT400 vagy ATI 4870HD 512 MB VGA, 4 GB HDD

Nem méltó utódja a Dungeon Keeper 2-nek, bármennyire is próbálkozik. Csúnya, tartalmatlan, és semmi újdonság nincs benne.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **61%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Morbid hangulat, sokféle lény.

KONTRA

Az ihlető Dungeon Keeperhez képest semmi újdonságot nem tartalmaz, ráadásul hiányos a tartalom és abszolút elmaradott a grafika.

57%

VARÁZSKÉZ

Mágiáid közül az egyik leghasznosabb a villám, melyet azonban nem használhatsz bárhol, csak a már a földedre lépett ellenséges egyedeken. Ugyanez szerencsére nem érvényes a gyógyításra, azt ugyanis (elcsatangolt jószágaid örömére) bárhol el lehet sütni. Emellett pusztán szórakozásképpen lehetőséged van megszállni egy-egy lényt is, és vele bebarangolni a folyosókat, az ő szemén át látva birodalmadat.

A FALKA HÍVÓ SZAVA

Kreatúráid meglehetősen önállóan végzik dolgos mindennapjaikat, ám a komolyabb összecsapások esetén nagyobb erőt képviselnek, ha nem kóricálnak szerteszét. Ehhez mindössze szúrd le a zászlódat, és sereged meg is indul az adott irányba. Dolguk (és az ellenfél) végeztével mindössze pofozd el a lobogót, és teleportáld vissza a lényt a helyére, ahol ott folytatja teendőjét, ahol félbeszakítottad.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

Támadóhordád összeállításánál ügyelj arra, hogy ki miben jártas. A goblinszerű gnarling például kiváló szolgálatot tesz a közelharcban, a vörös ruhás papok azonban inkább a távolsági rohamot kedvelik, miközben gyógyítani is képesek, a hatalmas pöröllyel felvértezett augrét pedig kevés dolog állíthatja meg (egy egyszerű páncélos lovag például aligha), de szükség esetén a munkásaid is besegítenek.

ENYÉM A VILÁG

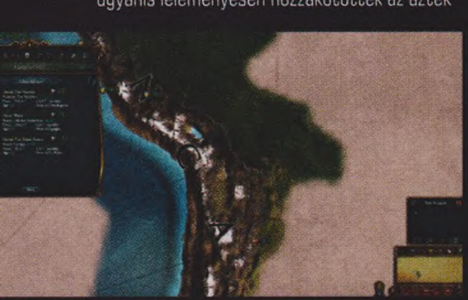
Az alapvető kezelési technikák elsajátítása után érdemes egy próbát tenni a Sandbox móddal, ahol végtelen mennyiségű arany, mana és képzettségpont birtokában építheted ki birodalmadat és terjeszkedhetsz kedvedre. Ez esetben tehát nem lebeg előtted semmilyen elérendő cél, és nem kell tartani egy hirtelen betámadó paplovag-hadtól, ellenben fantáziádra bízva magad mindennel bátran kísérletezhetsz.

[IRTA TIKA] A LETŰNT CIVILIZÁCIÓK LEGENDÁS ARANYVÁROSAIBAN MÁR INDIANA JONESTÓL LARA CROFTIG MINDENKI MEGFORDULT, KIVÉVE A LEGINKÁBB ILLETÉSEKET, A KONKVISZTÁDOROKAT. AZ EUROPA UNIVERSALIS LEGÚJABB EXPANZIÓJA ÉPP EZT A LYUKAT FOLTOZZA BE, NO MEG JÓ ALAPOSAN KÖRBEJÁRJA AZ ÚJVILÁG FELFEDEZÉSE ELŐTTI-UTÁNI ÁLLAPOTOKAT.

Először is tegyük tisztába a dolgokat! Szóval mielőtt Kolumbusz az Újvilág földjére lépett, ott már létezett egy virágzó, fejlett kultúra, amely a mai Mexikótól egészen Costa Ricáig terjedt, és ez a ma Mezoamerikának nevezett terület (ahol aztékok, maják vertek tanyát) most hirtelen megtelt izgalmas felfedezésekkel. Vegyük csak a navatl régiót, ahol a XV. század közepétől több mint 50 évig zajlott a virágháború; ezt úgy képzeljétek el, hogy az azték Hármas Szövetség és a körülötte fekvő államok előre megbeszélt helyen és időben, adott létszámmal rendszeresen összecsaptak, éppen, mint egy mai futballmeccsen, csak egy kicsit több vér folyt. Ám az ütközetek célja nem a területszerzés (erre volt egy külön szavuk, cocoltic, azaz dühös háború), hanem a hadifoglyok ejtése volt, akiket aztán feláldoztak az isteneknek. Vérszomjas istenekből pedig bőven akadt arrafelé...

A virágháború casus belli (ürügy a hadüzenetre, ami az EU4 alapja) folyamatosan működik Amerika középső részén, viszont amennyiben ezt terjeszkedésre használnád, rögtön jön egy kijózanító tasli. A fejlesztők ugyanis leleményesen hozzákötötték az azték civilizáció gyengeségét – a katonaállam egy idő után már egyszerűen nem bírt a meghódított területekkel – egy új mutatóhoz, amit úgy neveznek, hogy Doom. Ez egyfajta káoszmérő, és ahogy egyre több népet kebelezünk be, egyre jobban sodródunk a végítélet felé. Amennyiben az ítéletnap (Doomsday) bekövetkezik, a teljes uralkodói családot kivégzik, és jön egy új dinasztia 0/0/0 kezdőértékkel. A vallási reformokból szintén elvesztünk néhányat, márpedig itt szinte csak ezekkel lehet fejlődni. Emberáldozatok, hadifoglyok tömeges kivégzése és vallási jellegű döntések egész sorozata áll a rendelkezésünkre eközben, hogy visszataszigáljuk a mutatót. A maja régiók kormányzása lényegesen egyszerűbb: az egységesített hadsereg vagy a kolonizálást megengedő reformok itt pusztán a stabilitáshoz és a birodalmi mérethez vannak kötve. A harmadik nagy vallási csoport, az Inti (Dél-Amerika nyugati partvidéke, inkák) pedig az Authority értékhez köti ugyanezeket, tehát totális felügyelet szükséges a meghódított területeken, és mindenféle függetlenségi törekvést csírájában el kell fojtani.

AKI AZT HITTE, AZ ALAPJÁTÉKOT NEM LEHET TÖKÉLETESÍTENI, MOST BIZTOS, HOGY JÓ ALAPOSAN MEGLEPŐDÖTT!



ELDORÁDÓ?

Ami a jó öreg Európát illeti, itt is számos újdonsággal szolgálhatok. Az expanzió címe például nem véletlenül az, ami, ugyanis az 1530-as években szárnyra kapott egy spanyol legenda Ciboláról, az arany hét városáról, ahol a bennszülött utcagyerekek is nemesfémmel gurigáznak, de Mexikón kívül az Amazonas környékéről is jöttek mendemondák egy színarany inka településről, drágakő utcákkal (ez volt Eldorádó), vagy ott van Juan Ponce de León spanyol felfedező megszállott kutatása az ifjúság forrása után – nos, ezeket a legendákat most a Paradox csokorba fogta, aztán beleszőtte az Újvilág meghódításába. A konkvisztádorok által vezetett seregek paneljén elég a kincskeresésre hívó ikont megpiszkálni, és máris indul a kaland (persze ez csak az Újvilágban működik). A földrajzi felfedezéseket ráadásul most már automatikusan is megejthetjük, ha egy legalább három hajóból álló flotta élére felfedező (Explorer) figurát állítunk, és elindítjuk egy célzott misszióra – Afrika partvidékétől az Amazonas torkolatáig bármit feltérképezhetünk ily módon. Sőt, a Földet is körülhajóztathatjuk, amennyiben pedig ebben mi lennénk az elsők, még 100 presztízs is üti a markunkat.

ADATOK

KIADÓ **Paradox**
FEJLESZTŐ **Paradox**
MŰFAJ **grand strategy**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Pentium IV 2.4 GHz vagy AMD 3500+, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 880 vagy ATI Radeon X1900 512 MB, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Jól sikerült expanzió, Közép-Amerika bejött, és a konkvisztádorok-felfedezők-kalózok is megkapták a magukét.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Az inka, maja és azték kultúra gyakorlati megvalósítása színes és ötletes, a földrajzi felfedezésekért és a kincskereső opciókért is jár a piros pont.

KONTRA

Az inka területen az MI mintha a szokásosnál is komolyabb előnyöket élvezne.

93%

IGAZI KINCS!

Az El Dorado tartogat még meglepetéseket – mostantól például a kezdőnemzet szó szerint bármilyen lehet, testre szabhatod, elnevezheted, létrehozhatsz egy új Magyarországot, akár Angliában is. Az Újvilághoz tartozik még, hogy a közepes hajóosztály bármikor kalózlobogót bonthat, és királyi megbízólevéllel hozzáláthat a kereskedelmi gócok fosztogatásához – a kolóniákról elindítható kincses flották pedig épp az említett martalócoknak eshetnek áldozatul, hacsak nem védjük az útvonalat jól felfegyverzett hadihajókkal, merthogy most már olyat is lehet. Az Europa Universalis tehát egy újabb tartalmas kiegészítővel bővült, melynek minden bitje aranyat ér.

90%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, az Europa Universalis IV tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/eu4

Stronghold Crusader II
The Princess & The Pig

[IRTA TIKA] *Újra megfújták a harsonákat a Stronghold-szériában, ami az utóbbi időben már nem biztos, hogy jó ómen, mert eléggé ingatagok a falak arrafelé – és ismerjük Jerikó történetét... Mindenesetre az első rész egyik ikonikus figurája, a Pig visszatér, és jön a Hercegnő is!*

Fél évvel vagyunk túl a Stronghold Crusader 2 debütálásán, és a közben eltelt időt sem malmozással töltötte a brit fejlesztőcsapat. Még tavaly sikerült a Steam Workshop integrációt teljes egészében befejezni, így a játékosok által készített pályák, küldetések végre minden irányban szabadon áramolhatnak. Azt se felejtsük, hogy a karnyi hosszúságú hibalista mára alaposan lerövidült, a legelvetemültebb bugokat többnyire kigyomlálták az alkotásból, és jó irányba mozdultak el a balanszokkal – a lovag például drágább lett, a kerengő dervisek és a számszeríjászok hatékonyságát visszanyírták, közben új formációk jelentek meg, átdolgozták az MI-t, tehát szorgoskodtak rendesen. A most megjelent DLC csupán egy apróság, 5 eurónyi fény a javítóalagút végén.

Az újdonságokat egyetlen rövid mondatban összefoglalhatom: jött két új MI karakter és egy direkt rájuk szabott Skirmish Trail (a Stronghold skót verziója a küldetéssorozatra), ami hét ropogós küldetést jelent. Duc Truffe, vagy ismertebb nevén a Pig bizonyára a pszichológusok kedvence lenne a mai időkben: gyermekkori abuzálások emléke, krónikus zabálás, fösvénység és brutalitás kavarog ebben a jól megalkotott karakterben. És, hogy mire számíthatunk, ha szembekerülünk vele? Nos, gyorsan mozgó maceman hordákra, rengeteg crossbowmanre, amit én a Mercenary Campből orvosoltam. A buzogányosok ellen a lovasíjász jó választásnak tűnt (sebességben is felveszik a versenyt, tehát a hun hátrafelé nyilazós módszer remekül működik), a számszeríjászokra pedig a whirling dervisheket küldtem. Pig szereti a korai rushokat megtámogatni hajítógépekkel, fene a gusztusát, szóval erre is legyetek felkészülve. A Princess már kevésbé kiszámítható karakter, főleg íjászokkal, lovagokkal dolgozik, de mindenféle páncélos egységet szívesen ránk uszít, és meglehetősen taktikusan teszi, tehát csak óvatosan nyomuljatok előre.

ADATOK

KIADÓ **Firefly Studios**

FEJLESZTŐ **Firefly Studios**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT / AMD Radeon HD 2900XT 512 MB, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Crusader 2 sokat csiszolódott az elmúlt hónapokban, és az új skirmish-szál igazi értéke a két új MI szereplő mellett, hogy pár pillanatra újra reflektorfénybe hozta az egészet.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Hét új, jól sikerült küldetés és két erős karakter.

KONTRA
Nem lett szebb, és egy-két bug még mindig maradt.

68%

NEHÉZ IDŐK!

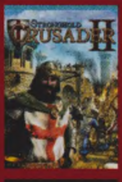
A két új szereplő egyedi várépítési stílussal is jelentkezett, így aztán a Pig a tömör falakra esküszik, a Princess viszont jobban megtámogatja tornyokkal az erődjét. Az új pályák helyszíne – a Crusader előtag miatt más mondjuk nem is nagyon lehetne – még mindig Jeruzsálem. A Szentföldön Szaladin és az Oroszlánszívű mellett rendre feltűnnek a korábbi karakterek is, például a Slave King volt a szövetségesem az egyik vasbányákkal jócskán megszórt vidéken. A küldetések pedig nehezek; a durva szívatás egy meglehetősen visszafogott kifejezés arra, ami néha a képernyőn történik. Vegyük csak a Beauty and The Beast missziót, ahol egy hegytetőn – zsebkendőnyi területen – morzsányi nyersanyagokból építkezve kell a DLC két nevezetes egyéniségét a földbe döngölni.

Kis esély volt rá, hogy a kiegészítő javítja az alapjáték számos hibáját, és végül nem is jött össze a dolog. Kár érte.

A gyertyagyártás, javaslom, mindenkinél pörögjön ezerrel, de a későbbiekben is, aki nem tud élni a terep nyújtotta adottságokkal, az halott ember. Ahol vas van, rakjuk le a páncélkovácsokat, ha pedig kevés a termőföld, vessünk búzát, két malom és a rengeteg pékség majd önti az aranyat a zsebünkbe (a Szentföldnek csak a neve cseng jól, amúgy többnyire homok, meg oroszlánok).

ÉS ITT A VÉGE?

A tiszta játékidőt úgy tíz órára becsülöm, ami nem is rossz egy öteurós DLC-től. Természetesen a játék alapjain ez semmit nem változtat, a képi összhatás és hanganyag érintetlen, kivéve ugye a két új karakterhez tartozó befenyítő videókat a jobb alsó sarokban. A Pigtől jól esett volna néhány komolyabb sértés, és a figurája véleményem szerint megérdemelne egy alaposan kidolgozott történetet is – ábrándozni azért még szabad. Mindenesetre az MI egyre biztatóbb, de néhány új egységtől, vagy hogy ne menjünk olyan messze, pár egyedi díszítőelemtől szélesebb mosolyra is futná tőlem.



65%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, azaz a Stronghold Crusader II tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/stronghold-crusader2

ETHERIUM

[IRTA TIKA] A VECTIDE PARANCSNOK DERMEDTEN NÉZTE A KÖZELGŐ INVÁZIÓS FLOTTÁT. „EZ MÁR A HARMADIK TÁMADÁS KÉT NAP ALATT" – MOROGTA MAGA ELÉ BOSSZÚSAN. VALÓSZÍNŰ, HOGY EKÖZBEN A HOMLOKÁN MÉLY BARÁZDÁKAT FORMÁL A TEHETETLEN DÜH, HA LETT VOLNA HOMLOKA. DE Ő CSAK EGY TUDATTAL TELI TARTÁLY VOLT EGY GÉP BELSEJÉBEN...

Az Etherium, mint látni fogjátok, bővelkedik új ötletekben. Ki hinné például, hogy egy, a Mars felszínén tomboló tornádó mennyire át tudja rendezni az erőviszonyokat, vagy hogy igazából tojásokért folyik a harc. Egy jó fejlesztő persze érzi, hogy milyen húrokat kell megpengetni, ha RTS-t kovácsol. A három faj és a sci-fi környezet holtbiztos alap, az egyedi matéria az építkezéshez és a változó körülmények biztosítása a harchoz pedig már majdnem a siker kapuja. Az a bizonyos utolsó lépés legyen a szabad játékmenet, gondolhatták a Tindalos szakijai. A dinamikus kampány gyönyörű szlogen, ám a jól megvalósított példányokból lehet úgy fél tucat, mert vagy kószálhatunk összevissza, és nesze neked történetmesélés, vagy van egy nagyívű történet, de akkor ez a szál nem ereszt. Erről fog szólni a mai tanmesénk, azaz történet, szabadság és nagy ötletek hogyan férnek meg egymás mellett.

EZ IS JÓL KEZDŐDIK?

Először is képzeljük el, hogy léteznek olyan extradimenzionális lények, amelyek ezerévente megjelennek a galaxisban, és a kiválasztott bolygókon tojásokat raknak. A dolog miértje rejtély, de igazából senkit nem izgat, úgyhogy csak annyit jegyezzünk meg, hogy a tojások tartalmaznak egy etherium nevű anyagot, ami fenemód értékes. Egyrészt a Konzorcium, a Földet irányító nagyvállalat nyomul rá a monopólium fenntartásáért, de az Intar bolygó lakóinak is megvan a jó oka, nevezetesen a tojások spirituális felhasználásával jutnak el magasabb szellemi síkokra. A Vectide birodalom pedig egy ősi, intelligens faj, amelynek törékeny egyedei már majdnem a kihalás szélére kerültek, amikor a tudatukat átmentették az etheriummal töltött cellákba, és ezeket exoskeletonokba plántálva létrehoztak egy pusztító sereget. A három fajból őszintén szólva nem tudom, ki a szimpatikusabb, mindenesetre bármelyikkel harcba indulhatunk a tojásokért (vagyis az etheriumért, na). A történet már ott sántít, hogy hat bolygó van, és gyanítom, több cucc folyik el a háborúban, mintha megosztanák, de ez nem az én dógom. Gyilkolják csak egymást. Eddig tiszta sor.

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ **Tindalos Interactive**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Universe at War: Earth Assault 2007 (SEGA)

Grey Goo 2015 (GREY BOX)

A fenti hármas egy Conquest nevű szólómódban csap össze, amelynek az első fele körökre osztott, s ez tölti ki a valós idejű pályák közti hézagokat. Az inváziós flottáddal tehát körönként két akciót hajthatsz végre; ez lehet egy bolygóközi ugrás, de akár megcélozhatod az aktuális planéta három kiemelt területének egyikét is, hogy meghódítsd. Utóbbi esetben átváltunk földi csapásmérésre. Innen már a lerágott csont jön, magyarul egy olyan valós idejű stratégia, ahol szektorokat foglalunk el, tankokat, lépegetőket, gyalogságot uszítunk az ellenségre, de ezekről majd később. Ha megnyerte, hadd vigye, szóval, ha győztél, a te ikonod kerül a terület elé, és mehetsz vissza a körökre osztott felületre. Maga a rendszer bámulatosan jól hangzó tulajdonságokból áll össze. Vegyük csak azt, hogy minden körben politikai kártyákat kapsz, amelyekkel erősítheted a pozíciódat, letiltva például a bolygó körüli féreglyukakat, vagy extra akciópontot zsebelve be a reaktorok túltöltéséért, de ugyanígy megszórhatod a másik két fajt is meglepetéscsomagokkal – mondjuk egy jó kis lázadótöltettel csökkenthető a kutatási szintjük. A flották az űrben is csatáznak; persze ez nem a Homeworld, szóval a két anyahajó elenged egy-egy töltetet, nagyjából egységnyi sebzést okozva, és ennyi – igaz, így is el tudják egymást pusztítani. A kémkedés sem rossz ötlet: áldozz fel néhány AP-t, és kukkantsd meg, milyen főküldetései vannak a szomszédnak, aztán tegyél neki keresztbe. A végére hagytam a technológiákat, merthogy az első bolygóra lerongyolva még nincs ám terülj-terülj asztalkám: a combosabb tankok, lövegek, kiegészítők szintekbe lettek rendezve, és még azon belül is különféle pontértékért bogozhatjuk ki őket, miközben a pontokat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TÚL A SZEKTORON

A valós idejű harcmezőn a térkép narancssárga pöttyel jelzi azokat a szektorokat, ahol etherium van. Ezek felé terjeszkedj, de úgy, hogy a saját területek összekapcsolásban maradjanak a bázissal (különben nem lesz energia). Ahogy haladsz előre, azonnal legalább egy löveget dobj le a határvonalhoz, ez lesz a jelzőbójád, és egyben a késleltető faktor, ha támadás érkezne.

ÉPÍTÉSI ALAPOK

Az etherium-lelőhelyeken szinte kötelező a Refinery, tehát a finomító bővítmény (de előbb az Extractort húzd fel a tojáson), minden más helyen a Technological és a Logistic Center élvez elsőbbséget, hogy a magasabb szintű egységeket gyorsan lehessen gyártani. Amennyiben az ellenséges bázis szomszédságába kerülsz, oda mehet a Spaceport, és máris tudsz helyben toborozni.

MESTERHÁRMAS

A fejlesztésben és a gyártásban három egységtípusra koncentráltam, ezek a tankok, a rakétavetők és a mesterlövészek. E három gyakorlatilag vegyes összetételben minden helyzetet tud kezelni, a rakétásokkal ugyanis a távolsági tűzcsapások mellett a légvédelmi ernyőd is meglesz. A javítójármű persze kötelező, ahogy a sérült egységek feltöltése (elsősegély ikon) is a legközelebbi űrkikötőn.

Az Etherium egyáltalán nem ronda, és ez a legjobban 4k felbontás mellett jön ki: ott lemászik a képernyőről!

a már meghódított területek termelik, mindenféle befektetés nélkül.

KIKELTEK MÁR A TOJÁSOK?

Az Etherium minden porcikája azt sugallja, hogy itt tényleg zöldebb a fű, mint a szomszéd háza táján, és hogy végre nemcsak a sablont koptatja a játék. Pedig, de. A földi invázió szektorfoglalós rendszere például nem újdonság. Terjeszkedni akarsz? Ott az a zöld pózna a szomszédban, küldj oda egy kommunikációs alegységet, ők összedobnak egy állomást, és tiéd az ugar. Minden állomás köré három darab telepített löveg kerülhet, plusz magára a főépületre mérettől függően egy vagy három bővítmény, olyanok, mint az űrkikötő; ez adja a

SERENADE BOLYGÓ, HOMOKVIHAR, ÉS A HAJAM MÉG MINDIG TART

Minden planétán más az időjárás, no meg van ahol a szeizmikus mozgások, kitörések fenyegetik a bandát, máshol a homokvihar kurtítja meg a látótávolságot, a jégviharoknál pedig a befagyó, majd kiolvadó vízterület tréfálhat meg. Előfordul, hogy az őshonos növényzet vagy a kristályok szolgálnak fedezékül a gyalogság számára (utóbbiakat amúgy helikopterekkel minden felesleges cécó nélkül is lehet mozgatni). A megjelenítés módja kifejezetten rokonszenves, bár puritán – elég egyszerű felszíni képződmények vannak, de az összkép bőven hozza azt az illúziót, hogy egy bolygó körüli pályáról indított invázió részesei vagyunk. Minden „odafentről"

UGYAN VANNAK BENNE FANTASZTIKUS ÖTLETEK, EZT AZONBAN LEHÚZZA A KIDOLGOZATLAN JÁTÉKMENET ÉS A MONOTONITÁS.

közvetlen toborzást, vagy az ellátóegység, amely +3-mal növeli a hadsereglimitet. Nyilván itt okosan kellene taktikázni, figyelve, hogy mi a fontosabb: nyerjünk ki több nyersanyagot, vagy lépjünk a következő technológiai szintre, és gyártsunk egyből durvább katonákat? Mondtam már, hogy támadóként a pályát is te választod meg? Többnyire három különböző sablon szerint helyezkednek el a szektorok, ebből bökhetsz rá egyre. Fontos, hogy a tojásrakás melyik fázisában járunk, eszerint alakulnak majd a fészkek; például a kihelyezésnél, amikor a dimenziónkban megjelennek az új jövevények, az bizony robbanásokkal jár. Aztán ott van még a három semleges frakció, amely segíthet, de keresztbe is tehet a megcélzott planétákon. A borg kinézetű Őrzőknél csak úgy mellékesen eszembe jutott, hogy egy ilyen faj főszereplőként sokat lendíthetett volna a játékon...

érkezik, a főépület landolása például egy jobban sikerült elem, de az eget utána már ne célozd meg, mert az ott folyó ütközet eléggé gyengén fest. Az egységekkel se szöszöltek sokat az alkotók, nincs túl sok fantázia sem a kivitelezésben, sem az összetételben. Ettől persze még működik minden, a légierőt csak a rakétás alakulatok ütik, a páncélosok jól hasítják a járműveket, a mesterlövészek pedig messzebbre lőnek, mint bárki – akkor mégis mi a búbánatért kesergünk? Nos, biztos, hogy nem a parancsnoki lehetőségek miatt, az alsó ikonsor ugyanis tele van olyan opciókkal, mint a bolygó körüli pályáról lehívható csapás, építkezést felgyorsító nanocucc, teleport, zavaró- és javítódrónok, szóval mindenből van elég. Csak változatosság nincs.

Mindhárom faj ugyanolyan fejlesztésekkel, építési lehetőségekkel és egységekkel rendelkezik, máshogy néznek ki, de lényegileg nulla a különbség. Ugyanazokat a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD / Intel Dual-Core 2,4 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD5850 / GeForce GTX560, 5 GB HDD

A változatosság az élet sója, és az Etherium bizony sótlan alkotás. Egyes elemeiben messze túlszárnyalja az igényeket, csakhogy ezek nem állnak össze egy szerves egésszé. Pedig ígéretesnek tűnt...

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Jó ötletek sokasága - politikai kártyák, építkezés módja, a bolygók változatossága.

KONTRA

A három faj között nincs értékelhető különbség, így aztán unalmas, a dinamikus Conquest mód önismétlő csatározásai pedig kifejezetten fárasztók.

65%

csatákat vívod újra és újra, és ezt most szó szerint értsd. Állsz a bolygó körüli pályán, elfoglalsz egy territóriumot, az ellenség pedig a saját körében megpróbálja visszafoglalni, nem sikerül, de van még egy akciópontja, megint próbálkozik, aztán jön egy másik flotta, és harmadszor, negyedszer is ugyanazt a félórás procedúrát csinálod végig... Dinamikus kampány, eh? Három, majd a III. technológiai szinten hat, végül pedig akár kilenc inváziós flotta járhatja körbe a bolygókat, és próbálják kiszorítani egymást. A saját körödben ez még oké – egyre jobb cuccokat oldasz fel, persze hogy tesztelni kell az ostromtankot vagy a megalépegetőket –, de az ellenfél körében, ami szerencsés esetben két (!) óráig is eltart, nincs ám auto battle opció, minden tetves földet meg kell védened. Ja, hogy néha máshol vannak a szektorok? Hát köszi!

ZÁPTOJÁS VACSIRA

A skirmish mondhatjuk, hogy az előétel, a 2 vs 2 multiplayer pedig lehetne a főfogás, és itt valóban érezhető, hogy lehet taktikázni, játszani a sok lehetőséggel, de ez sem tud igazán átütő lenni, mert nincs meg az a markáns különbség a fajok között, ami az egészet érdekessé tenné. Nem ronda, tele van lehetőségekkel, mégis az unalom magasiskolája, mi az? Hát az Etherium...

TŰZ A FÖLDRE

A parancsnoki pontoknál (CP) kezdetben a Financial Support (etherium-bevétel felpörgetése) és a Nano Assembler, azaz az építkezés felgyorsítása a cél. A végső szakaszban azonban az Orbital Barrage jó szolgálatot tehet – na nem az egységek ellen, mert azok szétmásznak előle, mint a hangyák, de a lövegeknek ugye nincs lába, és az épületek sem bírják a bolygó körüli pályáról érkező áldást.

DESZANTOSOK, HAJRÁ!

Tegyük fel, hogy az ellenfeled túl messzire rakta a lövegeket a főépülettől, sőt légvédelmi ágyút nem is tett le. Nos, bármely gyalogosodhoz kérhetsz helikopteres transzportot a minitérkép melletti ikonnal, az Inter CP lehetőségei között pedig még teleportálás is van. A főépületet ugyan nehéz szétkapni csak talpasokkal, de nem lehetetlen. Az MI is kísérletezik ugyanezzel, úgyhogy készülj rá!

MÁSODIK FLOTTA

A külső, körökre osztott felületen először az üres territóriumokat támadd meg (harc nélkül elesnek), és a harmadik technológiai szinten rögtön fejlessz második flottát. Két flotta (némi segítséggel, pl. Five Star Admiral kártya) simán szétkaphat egy ellenséges hajót, ami azt jelenti, hogy a következő körben attól az ellenféltől nem kell félned. A flottaépítés ugyanis plusz egy kör, és három AP is ugrik.

TARTSD MEG!

A bolygóid fejlődnek, minden körben új infrastruktúra épül, és ha ez a lánc nem szakad meg, akkor a Garrison plusz egy gyalogságot ad a kezdésnél, a Finomító etheriumot, a Technological Center (ez nem a stratégiai bővítmény) pedig a kutatási pontokat növeli. Az utolsó fázis, a Monument a győzelmi pontok elszámolásánál jön jól, ugyanis a játék végén (15 kör) ez alapján hirdetnek győztest.

MORTAL KOMBAT X™

[ÍRTA OLDERN] ***A Mortal Kombat sorozat rátalált a saját útjára a 2011-es reboottal, hiszen végre kiderült, hogy semmi szégyenkeznivaló nincs abban, ha a széria visszatér a kétdimenziós játékmenethez. Ezen az úton indul tovább a frissen befutott Mortal Kombat X is, amely azonban nem fél a változtatásoktól. Most kiderül, hogy megérte-e annyit várni a folytatásra!***

A kilencvenes évek elején a játéktermeket meghódító Mortal Kombat története tele van különleges ballépésekkel, és még különlegesebb visszatérésekkel. Ki ne emlékezne a Tekkenek és Soul Calibur korában vállalhatatlan MK4-re, vagy a 2011-es epizód megjelenése előtti útkeresésre? A minőségi bukdácsolás ellenére az eladások kielégítő szinten maradtak, így amikor a készítők is felismerték, hogy a helyes irányt a kétdimenziós bunyóhoz való visszatérés jelenti, ismét felcsillant a sorozat számára a minőség reménysugara.

Rengeteg teendő várt a NetherRealm csapatára, mert bár az előző rész megmutatta, hogy mennyi potenciál van a nosztalgia és a frissesség ügyes keverékében, hibákból sem volt hiány. A Mortal Kombat X a tévedhetetlen harcosok erős magabiztosságával lépett ringbe – most pedig kiderül, hogy mennyire állja a pofonokat.

ÚJ FEJEZET, ÚJ APOKALIPSZIS

A Mortal Kombat X története egészen komoly időszakot – 25 évet – ölel fel, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy két generációnyi harcos küzdelmét követhetjük nyomon a kifejezetten jól megkomponált átvezető animációkban, és persze a hozzájuk tartozó harcokban. A 2011-es részhez, illetve az Injustice-hoz hasonlóan itt is egy-egy harcosra koncentrálnak a fejezetek, csak hogy megkapjuk a kóstolót belőlük a történet végigjátszása során.

A sztori ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért: Shao Kahnt legyőzték, de komoly áldozatok árán, ráadásul Shinnok is kiszabadult börtönéből. A történet ide-oda ugrándozik visszapillantások (a Mortal Kombat 9 eseményei után játszódó csaták) és a „25 évvel később" szakaszok között, persze erőteljesen ez utóbbira koncentrálva. Nyilvánvalóan azért, mert az eltelt időben harcosok új nemzedéke nőtt fel, akik méltóak bizonyulnak arra a feladatra, hogy megvédjék Földünket az esetlegesen felmerülő komplikációktól – mint amilyen egy invázió. A 2011-es résznél egy erős kategóriával rövidebb sztoriból túlságosan sokat nem szeretnék lelőni, annyit azonban elárulhatok, hogy igazán komoly fordulatokban és mélyfilozófiában nem bővelkedik. A dolgát remekül teszi: tovább folytatja a Mortal-mitológiát, nagyszerűen kialakított új hősöket és új főellenségeket megalkotva, miközben a régieket az elvárásoknak megfelelően rántja elő a mágikus kalapból.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

MULTI
vans

STÍLUSMINTA

Street Fighter X Tekken
2012 (CAPCOM)

Mortal Kombat Komplete Edition
2013 (WARNER BROS.)

Egy dolog már a történet végigjátszása során is világossá vált számomra: a Mortal Kombat X köröket ver rá az elődeire, ha a stílusról van szó. Nemcsak azért, mert jól megkoreografált bunyókat láthatunk mind az átvezetőkben, mind a valódi játékmenetben, hanem mert végre kapott annyi odafigyelést a játék vizuális része, amire már négy éve is hatalmas szükség lett volna. Búcsút mondhatunk a Baltából Faragott Hősöknek, Nagymellű Domináknak, és a fan artok minőségénél alig jobb karaktermodelleknek. A színek összedolgoznak, a látvány egységes, a festői háttérekkel és a fantasztikus effektekkel együtt az összkép pedig valóban egy következő generációról dalol.

ÚJ HARCOSOK A RINGBEN

Utoljára a Soul Calibur 5 próbálkozott egy hasonlóan komoly időugrással és a

Néhány pálya egészen döbbenetesen jól néz ki, annyira aprólékosan van kidolgozva, dúskálva a részletekben.

hozzá tartozó masszív hőskészlet-cseréjével, amivel sikerült is a rajongói jelentős részét elidegeníteni a játéktól. Itt azért a fejlesztők annyira nem vállaltak be radikális változtatásokat, hiszen a két tucat harcos közül „csupán” nyolc lett teljesen új, a többiek már ismerősek lehetnek a korábbi epizódokból, így totális sokkot nem fogsz kapni, ha a karakterválasztó képernyőn a kedvenceidet keresed. Az emberek oldalán négy újonc található, köztük a Johhny Cage és Sonya Blade kapcsolatából született Cassie Cage, illetve Jax Briggs lánya, Jacqui Briggs emelkedhet ki, hiszen mindkét figura erősen támaszkodik a szülők harcstílusára. Külalak terén ők azok, akik már a Mortal Kombat X stílusjegyei alapján készültek, tehát nem a lenge öltözet és a kétméteres vállak határozzák meg külsejüket – az eredmény pedig meglepően friss, szórakoztató, simán el tudom képzelni, hogy valaki egy meccs után úgy dönt, hogy ők lesznek az új kedvencei. Ne hagyjuk ki a férfiakat sem a buliból: az íjjal hadonászó Kung Jin a Kung Lao-vérvonalhoz tartozik (unokatestvér), míg Takeda Takahashi Kenshi fia, a szokásos „fú, de haragszom apura” specialitással. Takeda már most garantált közönségkedvenc lesz, hiszen ki ne szeretne választani a lézerkardok vagy az égető ostor között, ha az ellenfél megbüntetéséről van szó?!

Az Outworld oldalán bemutatkozó négy harcos már jobban megosztotta a közönséget. Erron Black, a westernelemeket magán viselő revolveres zsoldos és D'Vorah, a bogarak armadájával harcoló hölgy(?) teljesen korrekt karakternek bizonyultak, de Kotal Kahn, Outworld új vezetője, illetve a kötelező hústorony és a hozzá tartozó segéd kombinációját egy karakterként szerepeltető Ferra & Tor mintha nem ehhez a játékhoz készült volna. A Mortal Kombatnak mindig is akadtak nehézségei, ha normálisan játszható, de nem túl unfair monstrumokat kellett a játékba pakolni

Az biztos, hogy a Mortal Kombat X elsősorban az eltúlzott brutalitása miatt marad meg az emlékezetünkben.

A Netherrealm talán még sose nézett ki ennyire hangulatosan: az ott található art design behúz, és egyszerűen nem ereszt el.

(mert hát valljuk be, az egyenlő esélyeket elfelejthettük, amikor rettegve kezdtük el a meccset Goro, Kintaro vagy Motaro ellen a játéktermi változatokban), ez a mostani próbálkozás pedig szintén nem sikerült túlságosan jól. Kotal Kahn, az új vezető nagyon nyers, biztonsági játékot képvisel, már a többi karakterhez képest – én speciel nem kételm, hogy lesznek, akiknek belopja magát a szívébe, de lehettek volna kicsit bátrabbak is a fejlesztők.

CHOOSE YOUR DESTINY

Az új történet és az új karakterek nem feltétlenül lennének elegendőek ahhoz, hogy kimozdítsák a hardcore rajongókat a komfortzónájukból, így komolyabb változtatásokat is eszközöltek a fejlesztők az összes játszható karakteren. Bár mindegyikük megőrzi a legfontosabb speciális támadásokat, azokat az elemeket, amelyeket az elmúlt években már mindenki jól megtanult (mint például Scorpion csáklyája, Sub-Zero fagyasztása, stb.), a karakterválasztó képernyőn a harcosod kiválasztását követően még három stílus közül is döntened kell. Ezek egészen eltérő extra képességeket, hosszabb kombókat vagy feltuningolt speciális támadásokat adnak hozzá a harcokhoz. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy kedvenced kiválasztásán felül még további lehetőségeid vannak arra, hogy adoptálódj az ellenségedhez. A legtöbb karakternek vannak defenzívebb, vagy több lövedék megidézésére használható stílusai, és persze ott vannak a közelharci kombókat felerősítő variációk is. Kezdetben érdemes egy mellett megmaradni, de ha egy figura nagyon közel áll hozzád, akkor jól jársz majd, ha ellenféltől függően alkalmazkodsz a csatamező elvárásaihoz.

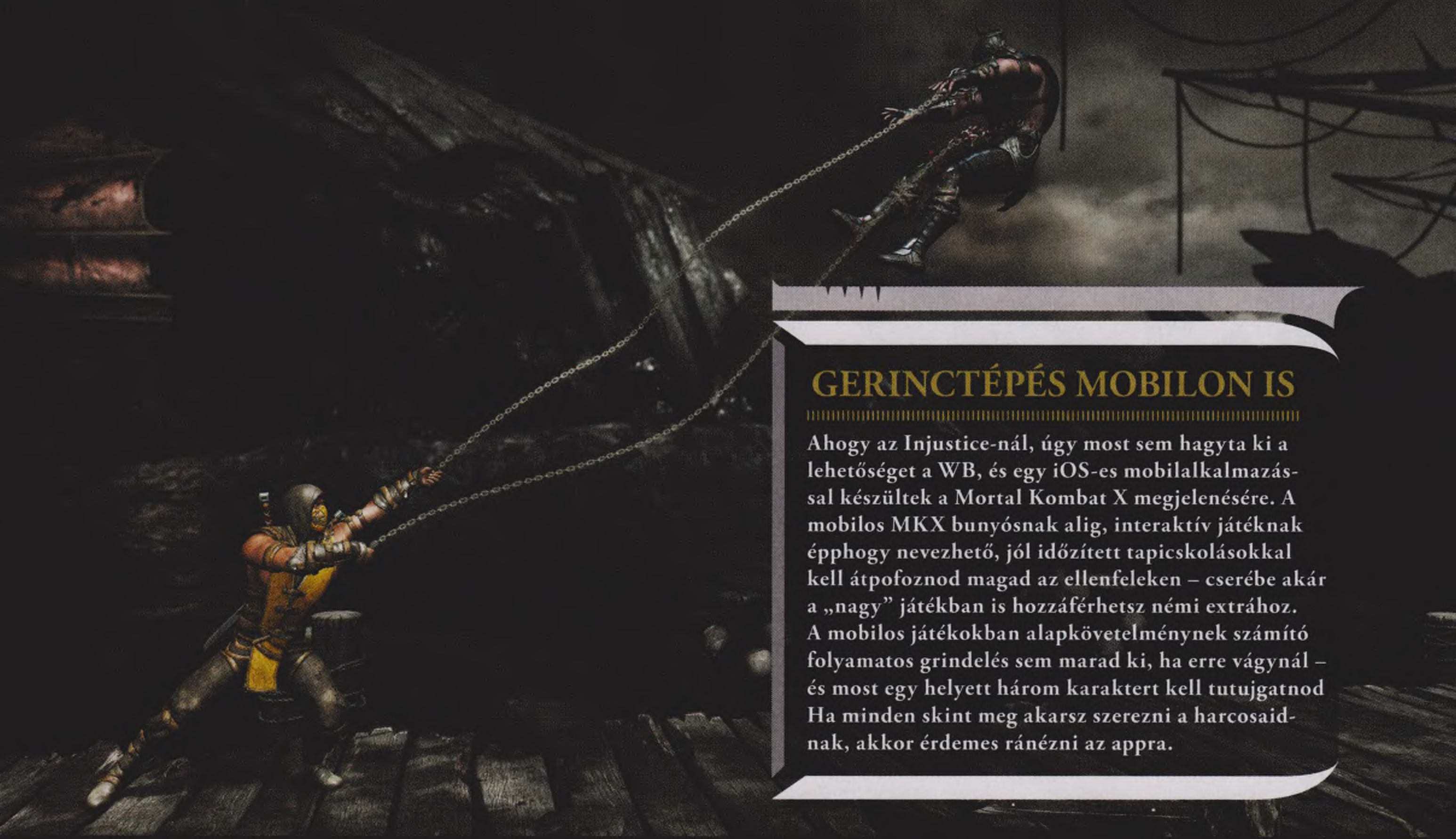
A karakterenkénti három stílussal és az új harcosokkal elérték a fejlesztők azt, hogy mindenkiben tudatosuljon: itt tényleg egy teljesen új játékról van szó – ha tehát arra számítasz, hogy az előző Mortal Kombatból áthozod majd egy az egyben a tapasztalataidat, akkor gondold újra. Bár a harcrendszer alapjai változatlanok (a speciális energiacsíkodból megszakíthatod az ellenfél kombóját egy jól időzített breakerrel, vagy erőteljes X-Ray kombókat indíthatsz rajtuk), és ezúttal a szokásosnál is több kivégzést varázsolhatsz elő a meccsek végén, de a stílusok miatt minden harcos teljesen eltérően játszik, mint korábban – és akkor az interaktív pályákról még nem is beszéltem. Az Injustice-ban jelent meg ez az opció, amikor is egy gombnyomással a jó helyen lévő hős a háttérben álló objektumot saját előnyére használhatta fel; most ez kicsit áramvonalasítva, továbbgondolva megjelent ebben a játékban is, és sikeresen feldobja a harcok dinamikáját.

A JÓL MŰKÖDŐ NETKÓD LEGENDÁJA

A kezdeti szerverproblémákat és sokgigás patcheket magam mögött tudva egészen hitelenkedve vetettem bele magam a játék online módjába. Néhány meccs után ugyanis kiderült, hogy megtörtént az a csoda, amit sokan már nem is nagyon mertek remélni egy új NetherRealm címnél: a játék netkódja többé nem áll az utunkba! Hogy ez mit jelent? Azt, hogy most már csak a két versenyző fizikai távolságán, internetkapcsolatának minőségén múlik az, hogy lagmentes, az offline játékot egészen jól

A FÉLKARÚ KRYPT

Bár az új MK esetében sem maradnak el a fizetős DLC-k, méghozzá egy rakás új karakter formájában, azért akad elég sok megnyitható extra is az alapjátékban, amiért nem kell mást tenned, csak grindelned. A Krypt játékmód egy teljes 3D-ben lerenderelt helyszín – kihalt temetők, katakombák, romos helyek, tele széttörhető objektumokkal, amelyek bizonyos mennyiségű koinért cserébe extra kosztümöket, ikonokat, művészi munkákat és egy rakás Brutalityt/Fatalityt nyitnak meg a játékban. Egy dologra készülj fel: rengeteget kell majd játszanod a játékkal – még úgy is, hogy a nagyobb mérföldkövekért, mint például a Faction War megnyerése vagy a sztorimód teljesítése, nagyobb adag koin üti a markodat. Végül pedig különböző tornyok teljesítésével, bizonyos achievementek elérésével is megnyithatsz új kosztümöket.



GERINCTÉPÉS MOBILON IS

Ahogy az Injustice-nál, úgy most sem hagyta ki a lehetőséget a WB, és egy iOS-es mobilalkalmazással készültek a Mortal Kombat X megjelenésére. A mobilos MKX bunyósnak alig, interaktív játéknak épphogy nevezhető, jól időzített tapicskolásokkal kell átpofoznod magad az ellenfeleken – cserébe akár a „nagy" játékban is hozzáférhetsz némi extrához. A mobilos játékokban alapkövetelménynek számító folyamatos grindelés sem marad ki, ha erre vágynál – és most egy helyett három karaktert kell tutujgatnod Ha minden skint meg akarsz szerezni a harcosaidnak, akkor érdemes ránézni az appra.

megközelítő élményben lesz-e részünk. Mindez azért nagy szó, mert legutóbb az Injustice és a 2011-es Mortal Kombat is csúnyán elhasalt e téren, és még tőlem alig tíz kilométerre lévő ellenfelek ellen sem tudtam input lag nélkül játszani. Nem úgy most: a gép ellen begyakorolt kombók immár online is jól kijönnek, és akár a reflexeidre támaszkodva is tudsz játszani – ez pedig kizárólag a normális, vállalható online rendszerek sajátja. A jó alapokra egy rakás különböző játékmódot húztak rá, az egészet a Frakciók keretébe bepakolva: ez nem mást jelent, mint hogy akár online, akár offline győzelmeiddel az adott hétre választott frakciódat erősíted, a hét végén pedig sok-sok koin üti a markodat, ha nyersz. Ez egy kicsit az MMO-k szerverszintű versenyeire emlékeztet, az ottanihoz képest jóval nagyobb flexibilitással, hiszen nem kell ragaszkodnod a hétről hétre választott frakciódhoz.

CSAPÁSOKAT ADUNK, CSAPÁSOKAT KAPUNK

Minden fantasztikus – vagy mégsem? A Mortal Kombat X minden előnye és minden jól sikerült eleme ellenére sem kerülhette el azokat a problémákat, amelyek egy teljesen új korszak kezdetekor megjelennek a verekedős játékoknál, sorozattól függetlenül. Az előző generáció fénykorában kiadott MK9 történetmódja 30-40 százalékkal hosszabb volt, mint az X-é, és a Challenge Towerek is jóval több kihívást nyújtottak, mint a néhány variációs toronnyá lecsupaszított Towers játékmód (amiben van hagyományos, endless, survivor, és extra szabályokkal teletömött változat is). Kevesebb a karakter is – még úgy is, hogy már tudjuk, jönnek DLC formájában, nem is kevesen. De ami a leginkább megsínylette a generációváltást, az a pályák száma, ami durván feleződött. Nyilvánvalóan jóval látványosabb helyszínekről van szó, mint eddig bármikor, de a tények ettől még tények maradnak. Ha a tartalmi fejlődést számszerűsítve kéred számon, akkor lehet, hogy az MKX-ben csalódni fogsz.

A Mortal Kombat X nem a sorozat definitív epizódja, de még mindig elképesztően magas minőséget képvisel a műfajban.

A verziók közti különbségek sem éppen kellemesek: a legjobb verziót a PlayStation 4 változat képviseli, amely többnyire sikeresen tartja az 1080p/60 fps párost (kivéve az X-Rayeknél és az átvezetőknél), mögötte kullog valamivel az Xbox One változat, alacsonyabb natív felbontással, de hasonlóan szolid teljesítménnyel. A PC-s változat már szomorúbb történet, itt ugyanis grafikailag lehet jobbat kihozni az igazi erőgépekből, de még ez sem ment meg az itt-ott előforduló csúnyább belassulásoktól, glitchektől, a gépigényről nem is beszélve. És akkor erre jönnek még rá a portolás problémái: kifagyások, bugok, apróbb elírások.

VEGYES MENET

Nem mentes a problémáktól tehát az új Mortal Kombat, ez azonban nem jelenti azt, hogy egy rossz játékról lenne szó. Épp ellenkezőleg: az a fajta megjelenés ez, amiben a lényeg, a központi játékmenet, az online mód, a változatosság maximálisan megfelel a 2015-ös elvárásoknak. A NetherRealms csapata most tényleg jól rakott össze mindent – már csak annyi a dolguk, hogy a PC-s változatot helyrepofozzák. Eddig úgy gondoltam, hogy a Mortal Kombat az „igazi" verekedős sorozatok mellé nem tud felállni – az új gameplay, az új külalak és a normális netkód ezt a véleményemet sikeresen megváltoztatta.

ÉRTÉKELÉS

OLDERN

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750, 2.67 GHz vagy AMD Phenom II X4 965, 3 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 460 vagy AMD Radeon HD 5850, 36 GB HDD, 64 bites Windows

Remekül összerakott bunyós játék, ami végre az online módokban sem vérzik el. Szűkösebb tartalom, illetve a figyelmetlenül összerakott PC-s verzió csorbítja az összképet.

GRAFIKA	90%
HANG	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Profi játékmenet, végre jó netkód, szebb összkép, ötletes új karakterek.

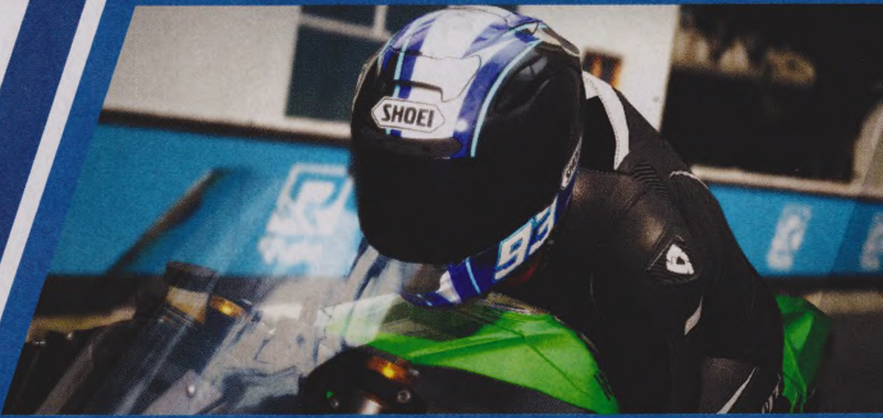
KONTRA

Tartalmi gondok, kicsit trehány PC-s verzió.

86%

Ride

[IRTA CHOCHO] **A Milestone nagyon rákapcsolt: az olasz csapat már évi két-három versenyjátékkal jelentkezik, melyek ráadásul más-más területét fedik le az autó- és motorsportnak, azaz akad választék bőven.**



Alig egy éve volt szerencsém játszani a MotoGP 14-gyel, ami a Milestone addigi legkomolyabb munkája lett: az olasz csapatról csak úgy sütött a téma iránti lelkesedés, az ominózus program tele volt a gyorsasági motorokért rajongó hölgyek és urak arcát mosolyra fakasztó elemekkel, kezdve a döbbenetesen kidolgozott karriermódtól a számtalan extra játékmódon át egészen egy gigantikus adatbázisig. Bár konzolon ajánlott vételnek számított a játék, a PC-s változatról már nem lehetett ezt elmondani: minden érdemi tulajdonsága ellenére is fércmunka lett, ugyanis aligha akadt olyan gép, amin játszható sebességgel futott, gyakorlatilag félkészen került lemezre, a javítás pedig a több mint kéthetes teszt ideje alatt sem érkezett meg. Ezért aztán érthető volt a hátamon végigfutó cidri, amikor wilson az asztalomra tette a Ride-ot, mely az olasz istálló utcai motorosoknak szánt alkotása, ezúttal steames formában. Félnem azonban kár volt, mert ez a program rendesen működik.

UGORJ FEL A HÁTAMRA!

A Ride nem véletlenül nem kapott semmilyen jól hangzó motoros bajnokságra hajazó címet: a játék a gazdag, unatkozó milliomosok hobbijaként mutatja be az amatőr versenyzést, ami ebből fakadóan nem speciálisan átalakított, hanem utcai forgalomban is használható paripákra fókuszál. A program tehát a Milestone első saját kétkerekű franchise-a, ami legjobban a sajnos csak PlayStation 2-re kiadott, Polyphony Digital-féle (a Gran Turismo-sorozat fejlesztői) Tourist Trophyra hajaz: 14 gyártó 114 motorja található meg benne, amikkel 15 különböző pályán csapathatjuk, akár karriermódban, akár multiplayerben, tuningolás és testre szabás mellett.

Amennyiben a karriermódra bökünk, úgy egy általunk legenerált motorossal indulhatunk a különböző bajnokságokon, amiket a motorok teljesítménye és kora oszt szintekre. Minél jobb helyezéseket érünk el, annál több pénzt nyerünk, amit elkölthetünk újabb mocikra vagy fejlesztésekre.

ADATOK

KIADÓ
Milestone

FEJLESZTŐ
Milestone

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

MotoGP 13
2013 (MILESTONE)

MotoGP 14
2014 (MILESTONE)

Versenyistállónk vagy csapatunk nincs, ez pedig a MotoGP-sorozathoz képest egy kicsit puritánabb karriert eredményez. Ugyanakkor tény, hogy a játék nagyon letisztult: sosem kérdéses, mit kell tennünk azért, hogy jobb járgányt vagy ruhát szerezzünk, a tartalom pedig önmagában is elég hozzá, hogy sokáig elfoglaljuk magunkat. Egyedül arra kell ügyelnünk, hogy a népszerűségünk növekedjen, ugyanis minél többen rajonganak értünk, annál rangosabb eseményekre hívnak meg bennünket. Az Elite versenyek teljesítését követően a World Tourra vezet az utunk, ami már a legjobbak gyűjtőhelye, és mint ilyen, nagyon gyors motort követel. Minél erősebb egy gép, annál nehezebb

úton tartani, a játék azonban sikeresen „vezeti át" az embert a kezdeti meztelen kétkerekűek világából a szupererős seggrakétákéba.

MEGTANULUNK REPÜLNI

Ha már a vezetésnél tartunk, el kell ismerni, hogy a Milestone fejlesztői egyre jobban értenek a szimulátorokra jellemző realizmus és az arcade versenyjátékok legvonzóbb tulajdonságának számító könnyedség összemosásához. Amennyiben kikapcsoljuk a segítségeket, a Ride

A Ride ha nem is kategóriákkal jobb, mint a legutóbbi MotoGP, de szinte minden szempontból felülmúlja azt.

meglepően nehézzé válik. A motor fara folyton kicsap, ha nagyon oldalra dőlünk, akkor elesünk, a többi motorost pedig csak nagyon óvatosan közelíthetjük meg, hogy ne legyen katasztrófa az előzés vége. Mankókkal viszont a játék olyan kezes lesz, mint egy kiscica, és teljesen mindegy, hogy Yamahán vagy Suzukin ülünk, a még könnyített módban is érezhető vezetési különbségek ellenére is meg fogjuk tartani a lovacskát. Aki persze hardcore szimulációt vár, csalódni fog: a Ride esetében a minél tágabb közönség elérése volt a cél, szóval a GP500 utódjára még várnunk kell.

Dicséretes viszont, hogy amit a Ride tud, azt mindenféle perifériával tudja: Xbox 360-as kontrollerrel tökéletesen kezelhető a program, meglepetésünkre azonban billentyűzettel is teljesen korrekt irányítást kapunk, legalábbis addig, amíg csak a mesterséges intelligencia ellen küzdünk. Az MI egyébként pazar, ügyesen hajtja a motort, és nehezebb szinteken olyan hibákat ejt, mint amilyeneket a valódi pilóták szoktak. Bekalibrálni ugyanakkor nem egyszerű. Normál fokozat felett fájóan precízen vezet a többi pilóta, Very Easyn pedig szinte állnak előttünk. Ezért aztán a totális kezdőknek az Easyt javaslom, amiben szép lassan lehet feljebb tornászni a versenyzők IQ-ját. Bizony, szerencsénkre karrierben ezt a beállítást akármikor módosíthatjuk – úgy látszik, a Milestone nem akarta, hogy bárki is „elakadjon" a világbajnokká válás ösvényén, idő és erő azonban már nem volt egy hozzánk idomuló rutin kimunkálására.

A VERSENY VÉGE

Mindez nagyon jól hangzik, van azonban egy bökkenő: a játék a karrier, a gyors verseny és a multiplayer komponensen kívül semmi olyat nem tartalmaz, ami miatt felszaladna az ember szemöldöke. Emlékszem, milyen kreatívnak találtam tavaly a MotoGP 14 Challenge the Champions játékmódját, amiben klasszispilótákkal kellett a szokottnál nehezebb kihívásokat teljesítenünk, vagy mennyire élveztem a Real Events of 2013 módot, amiben az adott idény legemlékezetesebb jeleneteit játszhattuk újra. Noha ezek a dolgok csak a licenc miatt kerülhettek bele a MotoGP-be, jó lett volna látni valami hasonlót a Ride-ban is. Itt azonban csak a már felsorolt lehetőségek állnak rendelkezésünkre, amik csupán a téma iránt maximálisan elkötelezett játékosokat tudják lekötni. És mivel a Ride teljes áron forgalmazott program, ez nem valami felemelő hír. Jó hír viszont, hogy a többszemélyes mód önmagában elég lehet a boldogsághoz, főleg most, hogy a játék végre a Steamworks rendszerét használja, és nem kell annyit szívni a szerverkereséssel, mint a korábbi Milestone-címek esetében. Összesen 12-en állhatunk a virtuális rajthoz, és már most egész sok online liga szerveződött, szóval, ha valaki komolyan veszi a Ride-béli internetes karrierjét, elég gyakorlással a csillagok közé törhet.

MEGHÚZTAM AZ OLDALÁT

És hogy a MotoGP 14 után megtanult-e a Milestone PC-s játékot programozni? Nos, úgy tűnik, hogy igen: a Ride jól fut bármilyen középkategóriás gépen, és még csak nem is hemzseg idegesítő hibáktól, leszámítva pár textúrabugot. Maga a tálalás azonban nem nevezhető 2015-ös szintűnek: a grafika elmegy, a motorok nagyon kidolgozottak, ha már a környezet nem az, a zene is oké, a gépek hangja azonban elég gyengécske, sokszor köszönőviszonyban sincs a valósággal. Mi több, bizonyos mocik érthetetlen, hogyan állhatnak egy rajtrácshoz a velük egy kategóriába sorolt, de sokkal erősebb és gyorsabb társaikkal – nem árt utánanézni, melyik mit tud, nehogy kárba vesszen a nehezen összegyűjtött pénzetek.

Hibátlannak tehát nem nevezhető a Ride, mégis, ha valaki szereti a motorosjátékokat, az megtalálhatja a számítását benne, főleg hogy ilyen sima konzumer mocis cucc mostanában egyáltalán nem jelent meg. Így aztán elmondható: a Milestone most is olyan lóra tett, aminek nincs ellenfele, ergo akár tetszik, akár nem, a Ride-ot hiánypótló alkotásként kell értékelnünk és kedvelnünk. Az olaszok egyébként sok DLC-t és egyéb ingyenes kiegészítést ígérnek, amikkel sokáig életben akarják tartani a programot – noha annyira nem kell sokáig kihúznunk vele, hisz pár hónap, és jön a MotoGP 15, amit ha nem szúrnak el technikai szinten, biztos szeretni fogunk.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-530 vagy AMD Phenom II X4 810, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 460 / Ati Radeon HD 6790 1 GB, 35 GB HDD

A Ride egy jó kis játék, ami betölti az utcai motoros játékok hiánya miatt keletkezett űrt. Csodát azonban nem várhatunk tőle.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Gazdag tartalom, jó irányítás és játékélmény, na meg okos MI.

KONTRA

Kicsit kevés játékmód, és sem a tálalás, sem a karrieregyensúly nem teljesen százas.

75%

GAME STOCK CAR EXTREME

[ÍRTA WILSON] **Autósjáték-rajongónak lenni sosem volt még ilyen jó: már tavaly is remek példányokkal bővült a műfaj, idén viszont valóságos inváziónak vagyunk szemtanúi. És egyik próbálkozó sem komoly istállóból érkezett!**

Bár tudjuk, hogy napjaink legsikeresebb játékaiba – lásd Grand Theft Auto vagy Call of Duty – szó szerint dollárszázmilliókat ölnek (minimum 200-at, de lehet, hogy hamarosan a 300 hallatán sem húzzuk fel a szemöldökünket), arról csak becsléseink lehetnek, hogy mennyibe kerülhet mondjuk egy autószimulátor. Elvégre ott már egy laikus számára is egyértelműen látszik, hogy itt ezerfelé kell költeni: tejelni az autógyártóknak, fizetni a hivatalos pályák életszerű lemodellezéséért, esetleg az autóhangok felvételéért, és akkor még ott vannak az olyan járulékos költségek, mint mondjuk a szponzoráció, elvégre a Top Geartől hivatalosan kirúgott Jeremy Clarkson sem jófejségből vállalta be a Forza Motorsport 5 narrálását. Éppen ezért nem is meglepő, hogy a legnagyobb kiadók már réges-rég elfordultak a műfajtól (pusztán az érdeklődők alacsony száma miatt is) – az viszont már annál inkább, hogy helyükre a független fejlesztők léptek. Nem feltétlenül a méretes fajtából: az elmúlt pár év legszínvonalasabb, leginkább hardcore szimulátorán, az Assetto Corsán egy tucatnál több olasz dolgozott teljes munkaidőben, és a Project Cars mögött álló, amúgy veteránnak számító Slightly Mad Studios is úgy duzzadt a bűvös 100 fő fölé, hogy ahhoz be kellett vállalniuk párhuzamosan több játék fejlesztését.

Ha a költségeket nem ismerjük, azt látjuk, hogy igény az van, elvégre a világban, ahol már egy 15 eurós előfizetési díjat sem lehet legombolni a játékosokról egy-egy MMORPG kapcsán, vígan eléldegélnek az olyan extrém ötletek, mint az iRacing, melynek élvezetéhez havi 12 eurót kell leszurkolni – pedig abban nincsenek raidek és ráfüggésre kényszerítő elemek, csak a valósághűséghez való könyörtelen ragaszkodás és egy olyan tartalmi oldal, amit ebben az életben teljes egészében ledarálni fizikai képtelenség. Autószimulátor-rajongónak lenni éppen ezért remek dolog – és nem csak a nagy újdonságokra érdemes figyelni, hanem az olyan radar alatti csodákra, mint a Stock Car Extreme, amely valójában nem is teljesen új játék, de ez egyáltalán nem érezhető rajta.

ÁLMAIMBAN AMERIKA

A Stock Car Extreme ugyanis eredetileg 2013-ban jelent meg, a Steamre viszont csak idén februárban költözött fel. Ez normális esetben, a korára való tekintettel kizárná a PC Guru lehetséges tesztjátékai közül, az SCE viszont azért ússza meg a büntetést, mert napjaink minden nagyobb játékához hasonlóan inkább platform, semmint egy befejezett termék. Folyamatosan fejlődik, javul, bővül, ráadásul teljesen ingyen – nincs hozzá egy szál DLC vagy kiegészítőlemez sem, alkotói felár nélkül gondozzák, ami ebben a világban több mint megbecsülendő. Pláne egy ennyire kis csapattól: a játék mögött a brazil Reiza Studios áll, amely hazája – a világ számára talán kevésbé ismert, holott színvonalas – versenysorozatait dolgozza fel játékok formájában. Brazília hatalmas ország, komoly autókultúrával: a Stock Car Extreme az azonos néven futó bajnokságnak állít emléket, ami nagyon hasonlít a NASCAR-hoz, csak nem ovális aszfaltcsíkokon zajlik a küzdelem a győzelemért, hanem rendes versenypályákon. Ezekből pedig valami döbbenetesen sok van a steames változatban: közel két tucat aréna vár arra, hogy valaki meghódítsa őket. Ez a magas szám igazából annak köszönhető, hogy az SCE nevével ellentétben nemcsak a stock carokat kínálja, hanem ezer más versenyszériát is: retrógépeket, gokartokat (!), Formula 3-szériákat, ezeknek pedig ugye kell a mozgástér, különben sok értelme nem lenne szerepeltetni őket. Egy, a versenysorozatot nem követő, vagy inkább Brazílián kívül született ember számára sokat nem fog jelenteni az, hogy a Londrinán, a Jacarepuaguán, vagy mondjuk a Tarumán csapathatja, de

Kis csapat, kis pénz, fura téma, de remek végeredmény: a Stock Car Extreme fantasztikus szimulátor!

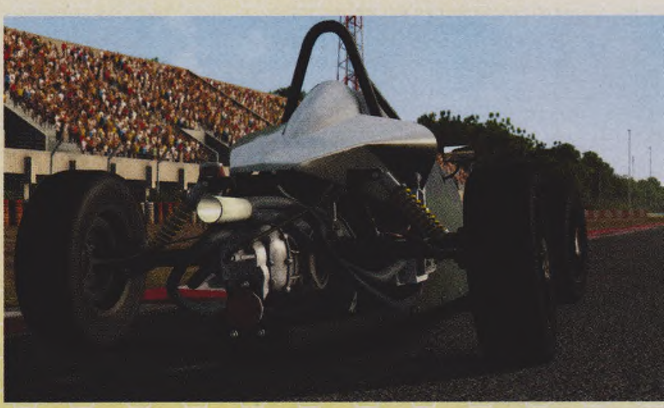
ADATOK

KIADÓ	**Reiza Studios**
FEJLESZTŐ	**Reiza Studios**
MŰFAJ	**szimulátor**
MULTI	**van**

STÍLUSMINTA

Formula Truck 2013
2013 (REIZA)

Assetto Corsa
2015 (KUNOS SIMULAZIONI)



Ha vásárlás előtt ingyen kipróbálnád, a Steamen keress rá a „próbaverzióra": Copa Petrobras de Marcas néven fut!

JÁTÉKTUNING

A Stock Car Extreme alatt a legendás rFactor-széria motorja dolgozik, ami több előnynyel is jár: egyrészt az alacsony gépigénynyel, másrészt azzal a cseppet sem elhanyagolható pozitívummal, hogy a játék szinte az összes rFactor modot képes kezelni! Éppen ezért kocsik, pályák százai importálhatók át az SCE-be pár perces munkával, így gyakorlatilag a végtelenségig tolva ki a szavatosságát. A modok beszerzésére mindenképpen a racedepartment.com oldal ajánlott, ahol jól rendszerezett és ellenőrzött formában, vírusriadó nélkül lehet leszólítani a jobbnál jobb bővítményeket. Sajnos a tálalás terén már nincs ekkora mozgástér: bár bele lehet nyúlni az ini-fájlokba, és még hivatalos Sweet FX-profil is készült hozzá, de a DirectX 9 alapok miatt drasztikus módosításra nincs lehetőség.

szerencsére ez csak a paletta egy része. Hivatalos formában bekerült az átlagember számára már ismerősebb Interlagos, ráadásul több változatban, így nemcsak a modern nyomvonalat, de a klasszikus 1976-80-ast is ki lehet ismerni. A kínálat kifejezetten jó: a legtöbb szakasz több variációval is rendelkezik, és az elérhető versenyszériák zöméhez teljesen jól használható. Egyedüli kivételt talán a Forma 1-es kocsik jelentenek, amik szimplán túl gyorsak: mire az ember elérne egy rendesebb sebességet, máris kénytelen a fékre lépni, mert jön egy kanyar, egy ráfordító vagy bármi, ami szabotálni tudja a száguldást. Ilyen probléma a stock caroknál, a Miniknél, a Camaróknál szerencsére nincs, a kuriózumnak számító gokartok pedig fűnyíróként tapadnak a betonra.

Az egyedi, teljesen ismeretlen pályaválasztás igazából előny is, mert nem unalomig ismert, kismilliárdszor látott, már fejből tudott útvonalakat kell követni, hanem olyan etapokat, amiket maximum csak a legdurvább autórajongók, elsősorban a brazilok ismernek. Fotorealizmusra, lézerpontosságú szimulációra ennek ellenére nem érdemes számítani, és valamennyire felesleges is – kézzel is lehet jót alkotni, és az SCE-ben lévő tartalom több mint jó: egész egyszerűen fergeteges.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1.4 GHz Pentium, 1 GB RAM, DirectX 9.0 256 MB VGA, 10 GB HDD

Szinte a semmiből érkezett, pedig műfajának egyik ékköve: kiváló tartalom, fantasztikus vezetési élmény, remek fizika.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Rengeteg versenyosztály, tisztességes autókínálat, kiváló fizika, remek modolhatóság, elsőrangú vezetési élmény.

KONTRA

Fapados és kissé kaotikus menü és HUD.

82%

SZÁGULDÁS, PORSCHE...

Persze ez az egész semmit sem érne, ha a legfontosabb nem működne, maga a szimuláció, és itt igazából komolyan el lehet rugaszkodni a józan észtől – a Stock Car Extreme-re ugyanis egyáltalán nem túlzás azt mondani, hogy az egyik legjobb szimulátor, ami jelenleg a piacon van. Pedig igazából, ha azt nézzük, hogy egy szinte senki által sem ismert versenysorozatot dolgoz fel az isten hát mögött lévő pályákon... na, az nem a siker ismérve, pláne nem olyan riválisok mellett, mint a világ összes fontosabb szériáját tömörítő Project CARS, vagy a tökéletességnek mindent alávető, de éppen ezért könyörtelen Assetto Corsa. Hogyan lehet akkor az SCE ennyire jó? Úgy, hogy piszkosul jó érzés vezetni, függetlenül attól, hogy milyen versenyosztályról, milyen kocsiról van szó! Talán nem annyira élethű, mint az Assetto Corsa, ahol akár pár centin is múlhat az, hogy sikerül-e a pályán maradni, de egyáltalán nincs távol ettől, sőt. Természetesen itt is kormánnyal jön ki igazán az, hogy mennyire pontos is tud lenni, főleg a force feedback terén: a beállításokkal játszadozva könnyedén össze lehet állítani egy olyan keretet, ahol az erő-visszacsatolás annyira jól működik, hogy arra maximum már csak a valóság tud ráverni. Egyszerűen csak minden jól megy, érezni a fordulatszámot, a tapadást, a bedőlő, ingadozó kasztni okozta problémákat és azok lehetséges korrigációs lehetőségeit, az egyre jobban fogyó üzemanyaggal, a folyamatosan kopó, melegedő kerekekkel megváltozó körülményeket, szóval mindent, amitől szimuláció a szimuláció.

Ahol igazán fogódzót lehet találni az a tálalás, kezdve a főmenüvel, ahol megmagyarázhatatlan módon nem sikerült a játék saját logóját elfogadható minőségben felhasználni, ami még egy legyintéssel elintézhető, elvégre apróság, maga a navigáció viszont már nem, ugyanis a versenyosztályok között is itt kell választani, azt pedig a legkevésbé értelmezhető helyre rakták: egy forgó képajánlóba, amiről az ember első látásra azt gondolná, hogy csak valami promóablak, és nem egy komplett almenü. Ez a slendriánság és fapadosság a verseny közbeni HUD-ra és feliratokra is vonatkozik, ahol a rakétamérnökök eleganciájával sikerült mind betűtípust, mind stílust választani. De ez már tényleg csak kötözködés, egy autós játékot és egy szimulátort nem ez határoz meg, és tudjuk jól, hogy még a műfaj rivaldafényben fürdő sztárjai is meg merik engedni maguknak a gyötrelmes kezelőfelületet. A Stock Car Extreme jó oldala viszont az, hogy elképesztően gyenge gépeken is elfut, itthon pedig a steames változatot dobozos formában, alig 2990 forintért be lehet szerezni – ez pedig egy olyan ajánlat, amire tényleg nem lehet nemet mondani!

SON of NOR

[ÍRTA **OLDERN**] INNOVATÍV JÁTÉKMENET DINAMIKUS TERRAFORMÁLÁSSAL, ZAVARÓ KEZELŐFELÜLET NÉLKÜL, IZGALMAS PUZZLE-ELEMEK, MULTIPLAYER, EGYEDI TÖRTÉNET – EZEKET ÍGÉRTÉK A KICKSTARTER-KAMPÁNNYAL BEPÖRGETETT SON OF NOR FEJLESZTŐI. TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN? VALAHOGY ÚGY.

Olykor szükség van olyan játékokra, amelyek megmutatják, hogy bizony néha nem értékeljük azt a hihetetlen letisztultságot, csiszoltságot, folyamatosságot, amit a jól lefejlesztett, sokat tesztelt címek adnak nekünk. Mindezt úgy lehet a legkönnyebben megtapasztalni, ha mondjuk egy korai háromdimenziós akciójátékot beizzít az ember, úgy a kilencvenes évek közepéből. A Son of Nor fejlesztői most akarva-akaratlanul nyitottak egy időkaput ebbe az időszakba.

AZ AMBÍCIÓK ÁLDOZATA

Pedig az alapötlet remek: a játékban az elemek manipulációjával, telekinézissel, izgalmas képességek birtokában haladhatunk előre, pályáról pályára érdekes logikai feladványokat megoldva, és egyre több típusú ellenfelet legyőzve. A helyszínek elemeinek jelentős része ilyen vagy olyan módon fegyverként használható, manipulálható, sőt, az egész végigjátszás alatt egyetlen HP-csíkkal, interfésszel vagy hasonló, az élményt „megszakító" elemmel sem találkozhatunk.

Jól hangzik? Hát, papíron igen. Vagy egy hatalmas csapat, vagy egy nagyon alaposan polírozott játékmenet és precíz irányítás kell ahhoz, hogy mindez remekül működjön – a Son of Nor pedig nem rendelkezik ezekkel.

ADATOK

KIADÓ
Viva Media

FEJLESZTŐ
stillalive studios

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo / AMD Athlon x2 6400+, 4 GB RAM, Nvidia 8800 GT / AMD 4670 1 GB, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az alapötletben van potenciál, de a jelenlegi formában csak a mazochista hajlamúak élvezhetik a végeredményt.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Alapvetően jó puzzle-elemek, a mágia frissítő megközelítése.

KONTRA

Rosszul kialakított irányítás, gyenge animációk, borzasztó interfész, hamar kaotikussá válik.

55%

Mi a probléma? Leginkább az, hogy a Son of Norban az egész játék aktívan az ellenfelünk akar lenni. Elemeket veszünk fel, magunk alatt gyűjtjük/tüntetjük el a homokot, szelet és egyéb izgalmas elemeket idézünk – legalábbis papíron ezeket csináljuk, de a játék „minden mindenkire hat" alapelve miatt gyakran saját magunk hóhérjává válunk. Bődületesen gyengén animált karaktereink harcai a rongybaba-fizikát kicsorbító mozdulatokkal egy rosszabb Twin Peaks-epizódra emlékeztetnek, a harcok pedig a kecsességnek még a látszatát sem tartják fenn: ha kettőnél több ellenfél (ne adj isten barát) van jelen, akkor másodpercek alatt veszi át az irányítást a valóság felett a káosz. Ide-oda pattanó kődarabok, saját magunkat megsebző lövedékeink, elvileg jó, de gyakorlatban mégsem sikerült ugrások, véletlenül aktivált elemek – ez jellemzi a Son of Norral eltöltött idő jelentős részét. És akkor két lehetőség áll előtted. Vagy megszokszt, vagy megszöksz.

MÁS HÁZA ELŐTT TERRAFORMÁLJ!

Megszokni is lehet mindezt, sokat gyakorolva, nagyon finoman megközelítve a dolgokat. Ha tökéletesen játszol, még akkor sem válik a játék kiszámíthatóvá a valós időben számolt fizika miatt. De talán csak egy átláthatóbb, egy fokkal barátságosabb környezet fogad. Kérdés persze, hogy mire föl várják el tőled a készítők, hogy a szokásosnál is jóval több energiát pakolj bele egy sem a prezentáció, sem a történet frontján nem túl nagyot mutató játékba. Mert a két civakodó ellenséges faj története, meghintve árulással és eddig soha nem látott ősi fajokkal és

próféciákkal mintha egy vasárnap délutáni C-kategóriás sorozat alapja lenne. Simán el tudom hinni, hogy a játék fejlesztését végigkísérő embereknek fel sem tűnt mindez, vagy hogy a bétatesztelők annyira belejöttek az egészbe, hogy nem is gondoltak arra: meg is kellene győzni a játékost arról, miért érdemes mindezzel foglalkozni.

Van a játékosoknak egy nagyon szűk rétege, akinek biztosan a szokásosnál is jobban be fog mindez jönni. Azokra gondolok, akiknek az a tény, hogy majd lesznek hatalmas puzzle-termek megint a játékban, többet jelent, mint a makacs, végig ellened küzdő irányítás. Olyanok, akiknek fontosabb, hogy dinamikusan módosítható terepek legyenek a játékban, mint hogy legalább a futás animációja jobban mutasson, mint egy 95-ös techdemó. Vagy hogy kár volt erőltetni a sok szinkronizált párbeszédet és mellékküldetést, ezt a pénzt fordíthatták volna arra, hogy az egész játékélmény egy fokkal pörgősebb, kezelhetőbb legyen. Nekik mindez nem fog számítani. A Son of Nor koncepciójában van potenciál, de jóval több pénzre, időre, tesztelésre lenne szükség, hogy a végeredmény 2015-ben is vállalható és igazán szórakoztató legyen.

LUCIUS II

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **Vannak játékok, amik olyan rosszak, mint a bűn, mégis szeretjük azokat. Na, ez az állítás nem igaz a Lucius 2-re. Kapufát lőttek a svéd fejlesztők, mindezt úgy, hogy a visszapattanó labda izomból tarkón találta őket.**

Röpke három évvel ezelőtt a Shiver Games megalkotta első játékát, a Luciust, ami meglepő módon nem kavart akkora port, mint ami egy interaktív Ómen-adaptációtól várható volt. Pedig a készítők már akkor is nagy hangsúlyt fektettek a polgárpukkasztásra, ami ebben a részben sem maradt el.

S MONDÁ AZ ÚR...

Az alapsztori szerint 1966-ban megszületik a Sátán gyermeke; a fiú hatodik születésnapján megtudja az igazságot önmagáról, majd egyből parancsba kapja apucitól, hogy végezzen az egész pereputtyával. Lucius szépen, komótosan nekilát a feladatnak, majd a végső ütközet során, démoni erejének segítségével felgyújtja a családi kúriát és porig égeti azt.

A folytatás az első rész végénél veszi fel a fonalat: mivel a rendőrség a gyereket csupán áldozatnak véli, ezért a tűzeset után Luciust a kis lelkében ejtett traumától féltve egy kórházba szállítják, kivizsgálásra. Közben édesapja megfosztja őt természetfeletti képességeitől. Hősünk attól félve, hogy elvesztette Lucifer kegyeit, megpróbálja visszaszerezni helyét, és mivel az ördög sosem alszik, ezért a kölyök sem teheti. Ezúttal tehát a kórházban tartózkodókat kezdi el terrorizálni, miközben kezébe akad egy Biblia. A könyvet átnyálazva rálel a Jelenések könyvében egy passzusra... és itt most megállok, mert ha ennél többet mondanék, lelőném a poént.

A BOSSZÚ AZ ENYÉM

A Lucius 2 minden tekintetben visszalépés az előző részhez képest. Talán a grafika az, ami egy pindurit jobban sikerült, mint 2012-es társáé, és ez nem dicséret. 2007-ben szebb játékokat adtak ki, mint ez a szörnyeteg, és az már majdnem tíz éve volt. Ezt tetézi a gépigény, mely egyszerűen nevetségesen magas azért cserébe, amit kapunk, ráadásul a program piszkosul bugos is. A játékmenetet ugyan nem akasztják meg a kisebb-nagyobb bakik, inkább mókások, az azonban valahol szomorú, hogy a legtöbb szórakozást a break táncoló hullák nyújtják. És ezzel el is érkeztünk a Lucius 2 legnagyobb hibájához: magához a mechanikához – mert kit érdekel, ha csúnya a termék, ha élvezet vele játszani.

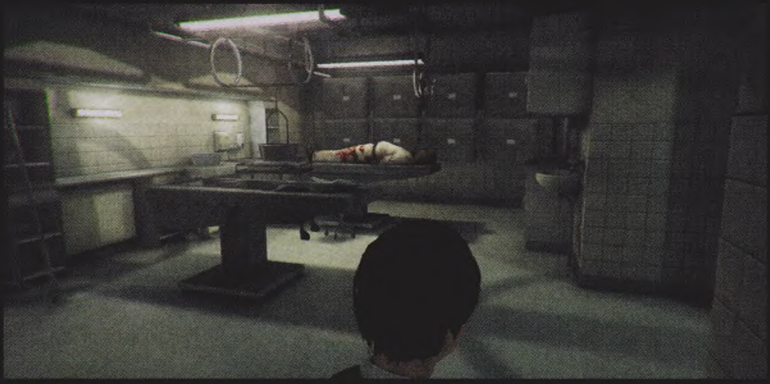
Már a Lucius első része se volt egy fényes darab, amiért rajongani lehet, és mindez a második nekifutásra sem javult, sőt...

Feladatunk az, hogy a kórház személyzetétől megszabadulva elvegyük tőlük a kulcsaikat, melyek ajtókat nyitnak meg. Ezzel tudunk előrehaladni a sztoriban, ami mintegy 5 óra alatt letudható. Figyelnünk kell arra, hogy ne vegyenek minket észre, ám ha ez netán mégis bekövetkezik, akkor gyorsan reagálva eltegyük láb alól a szemtanúkat. Ha nyakon csípnek, akkor sincs probléma: ilyenkor vesztünk az életerőnkből, amit a legközelebbi klozetnél újratölthetünk.

A Lucius 2-ben helyet kapott egy fejlődési rendszer is. A sikeres gyilkosságokkal tapasztalati pontokat nyerünk, majd szintet lépünk. Az ekkor szerzett pontokat egy képességfán oszthatjuk el, mely három ággal rendelkezik: mentális- és telekinetikus erők, illetve hő. Az elsővel átvehetjük a kontrollt ellenségeink felett, a másodikkal tárgyakat mozgathatunk, míg az utolsóval tüzet csiholhatunk az elménkkel. Ezek közül a mentális erő a leghasznosabb.

MERT MEGTEHETEM

Be kell vallanom, hogy az első pár órában kifejezetten szórakoztató volt rátalálni az easter eggekre, valamint rájönni, hogy ha megmérgezek egy doboz fánkot és hozzávágom egy gyanútlan járókelőhöz, az felszedi azt a földről, megeszi és szörnyet hal – pedig nem is rendőrállomáson vagyunk. Aztán fogta magát az egész, és egyszer csak kifulladt. Semmi újat nem tud mutatni, miután rájövünk, hogy milyen módon lehet a leghatékonyabban eltenni láb alól az NPC-ket. Az ismétlődő, sandboxnak beállított, a valóságban azonban csőszerű pályákat felváltja egy új helyszín a második fejezetben, ezt kiélvezni azonban nincs időnk, ugyanis itt véget is ér a sztori. Kapunk egy katarzistól mentes pocsék befejezést és egy ígéretet, melyben a fejlesztők folytatással kecsegtetnek. A kérdés csupán, hogy minek.



ADATOK

KIADÓ
Shiver Games

FEJLESZTŐ
Shiver Games

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Dual Core, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 275, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Pocsék folytatás lett a Lucius 2. Pár óráig élvezetes, aztán hamar leül az egész. A történet bugyuta, de legalább a szinkron rendben van.

GRAFIKA: **41%**
HANG: **33%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **35%**

PRO

Az első pályák szórakoztatóak, és helyenként megnevettetnek a bugyuta gyilkolási módszerek.

KONTRA

Ronda, repetitív, süt róla a lustaság, és inkább megbotránkoztat, mint szórakoztat.

35%

[ÍRTA CHRIS] *Emlékszel még a Dungeon Keeper 2-re? Persze, hogy emlékszel, hiszen a Peter Molyneux nevével fémjelzett alkotás minden idők egyik legjobb stratégiája volt. Nos, ha tetszett, akkor jó hírünk van, ugyanis itt a Dungeons 2, ami igyekszik négyzetre emelni az ott látottakat.*

A „régen minden jobb volt" nevű vonatra gyakran mi is felülünk, pedig elég lenne csak újra kipróbálnunk az emlékeinkben még parádésan kinéző, fergeteges játékélménnyel kecsegtető játékokat, és máris más színben látnánk a világot. Akárhogy is igyekszünk gondolatainkban mindent megszépíteni, kénytelenek vagyunk elismerni, hogy az idő múlásával igenis fejlődik ez az ipar, amit nemcsak az új technológiáknak köszönhetünk, hanem játékmechanikai, fejlesztési ötleteknek. Manapság már nem tudnának a játékosok olyan kihívásokat, olyan nehézségeket könnyen megemészteni, mint ami egy Baldur's Gate-ben vagy egy Dungeon Keeper 2-ben várt ránk. Azok az idők elmúltak, amikor vért kellett izzadni egy-egy végigjátszásért.

GONOSZNAK LENNI JÓ

Ezeket a pillanatokat, a régmúlt, letűnt korok játékait gyakran visszasírjuk, amit a filmkészítők és a játékfejlesztők is meghallanak, végül elkészítik azokat a felújított újragondolásokat, mint amilyen tesztünk alanya, a Dungeons 2 is. Tagadhatatlan tény ugyanis, hogy ez a játék erős koppintása a Bullfrog 1999-es Dungeon Keeper 2-jének, ami a huszadik század egyik leghangulatosabb, legérdekesebb alkotása volt. A játékban egy földalatti katakomba gonosz urát alakítjuk, akinek hatalma és ereje ugyan óriási, ám saját maga nem képes fizikai kapcsolatot teremteni környezetével, ezért aztán csak trónterméből, elméjével irányítja alattvalóit. Ez úgy működik, hogy a játékos kap egy hatalmas kezet, ami lényegében az egérmutató. Ezzel kijelölhetünk falakat, amit lebontásra ítélünk, és az így kitakarított területekre különféle szobákat állíthatunk fel. Az első lépés természetesen a pénzéhes alattvalók zsebének megtömése lesz, ezért aztán fel kell húznunk egy kincstárat, aztán jöhet a kocsma, majd a különféle kiképzőhelységek, és így tovább. Egy idő után természetesen megjelennek a katakombánkban a csúnya lovagok és kalandorok is, akiket csapdákkal és seregeinkkel kiebrudalhatunk világunkból – lényegében ebből áll Peter Molyneux híres alkotása, a Dungeon Keeper 2.

Ezt a receptet dolgozta és turbózta fel most a Realmforge Studios, melynek szakijai lényegében fogták az egész Bullfrog-játékot, tehát a pár sorral fentebb említett játékelemeket, majd megtoldották azokat pár érdekes újdonsággal, végül kiadták újra, hátha valaki ráharap majd. Hogy érdemes

e belekóstolni, az már egy kicsit összetettebb kérdés ahhoz, hogy gyorsan megválaszoljuk, de azt már cikkünk elején leszögezhetjük, hogy a Dungeons 2 nem rossz játék. Nem rossz, de ezt leginkább annak köszönheti, hogy az eredeti mű igazi kuriózumnak számított. Egy fantasztikus, minden ízében tökéletes stratégiai játéknak, amit készítői képesek volt annak ellenére sikerre vinni, hogy gyakorlatilag egy negatív hőst állított a középpontba. Az már igazából mellékes, hogy a DK2 játéknak sem volt utolsó.

UTÁLJUK A TÜNDÉKET, A TÖRPÉKET, AZ EMBEREKET. IS.

A Dungeons 2-ben tehát egy gonosz hadurat alakítunk, akivel katakombánkból kiindulva kell elpusztítanunk az életünkre törő gonosz lovagokat, törpéket, tündéket és unikornisokat. A program egyik legnagyobb újítása az 1999-es alapműhöz képest, hogy itt már nem egy síkban, hanem rögtön kettőben (vagy akár többen) játszódnak az események, így a főhadiszálláson kiképzett csatlósainkat felküldhetjük

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Realmforge Studios

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Dungeons
2011 (KALYPSO)

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BÁNYÁSZOK ELŐRE

A Dungeons 2-ben az elsődleges erőforrásod az arany, amit kétféleképpen szerezhetsz: a falak lebontásával, valamint folyamatos bányászattal. Az aranypillérek állandó bányászata nagyon fontos, ezekre mindig állíts rá pár csatlóst, hogy termeljék az aranyat, különben nem fogod tudni fizetni a zsoldjukat. Ha pedig nincs pénz, elégedetlenek lesznek és szimplán otthagynak.

GYERE SZOBÁRA

Bár a szobák kialakítása sokszor egyértelmű, azért itt sem árt a jó tanács. Először is az első két szoba, amit felépítesz, a kincstár és a sörfőzde legyen, de ezek mérete ne legyen nagyobb 5x5-ös méretnél. Gyakori hiba, hogy jóval nagyobb területet alakítunk ki, mint amekkorára valóban szükség van. Inkább fejleszd a kincstárjaid kapacitását, és legyen több kisebb, mint egy nagyobb.

CSALJ CSAPDÁKBA

Csapdaállítással nagyon jól megvédhetővé válik a katakomba-rendszered, különösképpen akkor, ha jó helyre helyezed azokat. A legjobb módszer az, hogy a bejárat elé építesz egy 3x3-as szobát, aminek közepére elhelyezel egy pörgő buzogányt. Ezután az egészet zárd le egy strapabíró ajtóval, hogy a bent ragadt kalandozókat folyamatosan csépelje a gép, amíg azok az ajtót ütik. Problem solved.

a zöldellő felszínre, hogy elpusztítsák az ott lakó embereket, kiirtsák falvaikat, leöljék állataikat. Csupa móka és kacagás, higgyétek el! Egyébként tényleg az, mivel a játék igyekszik folyamatosan humorral tölteni meg minden percét a látottaknak, s ebben egy rendkívül vicces narrátor lesz a segítségére. A mesélő szinte megállás nélkül kommentálja az eseményeket, ami még 5-6 óra után sem válik túlságosan ismétlődővé, unalmassá. Sőt, mondhatni ez a fajta humor a játék egyik legnagyobb erőssége, már amennyiben persze nem állunk hadilábon az angollal, ami értelemszerűen elengedhetetlen a poénok célba éréséhez.

A több szinten zajló események rendkívül szórakoztatóak és érdekesek, és ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik elérhetővé számunkra a játék által kínált lehetőségek széles választéka. Eleinte csak egy-két apró feladatért kell felugranunk a felszínre, később pedig egyre fontosabb szerep jut a fenti lézengésnek, miközben a föld alatt mind több egység lesi minden mozdulatunkat. Megnyílnak számunkra az új helységek, mint amilyen a kórház, az őrszoba, vagy később az aréna. Lehetőségünk lesz goblinok toborzásával csapdákat és ajtókat kifejleszteni, majd elhelyezni azokat a katakomba szűk folyosóin, megjelennek a nagák, akik manakristályokból varázslatokat hoznak az arzenálunkba, és így tovább. Végül a Dungeons 2 már-már olyan szinten összetett, olyan bonyolulttá és átláthatatlanná válik, hogy szinte csak kapkodjuk a fejünket, hogy mit is kellene csinálni és hol.

A BŰN NEM KIFIZETŐDŐ

Ez persze nem lenne olyan hatalmas probléma, ha mindeközben az irányítás és a kezelhetőség a toppon lenne, de sajnos nem így van. A Dungeons 2 legnagyobb hibái itt mutatkoznak meg, ugyanis egész egyszerűen a készítők által pluszként megálmodott elemek nem lettek olyan szinten kidolgozva, hogy azok 100%-ban élvezhetők legyenek. Először is a játék tempója helyenként rettentő lassú és unalmas, ami a modern játékosok számára az egészet nagyon nehezen emészthetővé teszi.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Kétmagos processzor, 3 GB RAM, Nvidia GeForce GT 440 / AMD Radeon HD 7750, 5 GB HDD

Sok része nem túl felhasználóbarát, de rengeteg benne a lehetőség, a tennivaló, és jól hozza a Dungeon Keeper-szerű hangulatot is.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Számtalan módon nézhetünk farkasszemet a gonosz emberek világával, szinte kábító a játék összetettsége.

KONTRA

Két különféle játékstílus keveredik, ami sokszor összezavarhatja a játékost.

79%

Emellett az irányítással sincs igazán minden rendben. A felszínen például teljesen másfajta kontrollséma fogad minket, mint a föld alatt. Itt már nem maguktól, önálló gondolkodást követve mozognak a lények, hanem a stratégiai játékokból ismert módszerre kell váltanunk, tehát minden egyes egységet nekünk kell abajgatni. Ez pedig néha nagyon zavaró, a földalatti rendszer után sokszor nehezen tudunk csak alkalmazkodni hozzá. A készítők egyszerűen összekevertek két különböző stílust, aztán azt hitték, hogy ez működni is fog. Ám hiába szereti az ember a gulyáslevest és a palacsintát, ha a kettőt összeöntjük, már játék lenne, csak épp néhol látszik rajta, hogy a készítőknek fogalmuk sem volt arról, hogyan lehetne egyes elemeket a felhasználók számára még kényelmesebbé, modernebbé varázsolni. Bár fentebb már említettem, hogy milyen sokoldalú, összetett a játék, elég csak pár példát felhozni arra, hogy mennyire sok plusszal toldották meg az eredeti alapötletet a Realforge dolgozói. Csatlósaink például nem csupán eldobható kellékek, hanem értékes tagjai a csapatunknak, akiket meg kell becsülnünk. Mindegyik megszerzett lényünk egyedi nevet kap, tapasztalati pontot

Ez az a játék, ami a Dungeon Keeper formuláját remekül továbbgondolja? Sajnos nem, de a végeredmény nem rossz!

nem biztos, hogy olyan étvággyal fogjuk falni a végeredményt. Az irányítás nehézségeire a legjobb példa az egységek kiválasztása. Ahhoz, hogy felküldjünk csatlósokat a felszínre, egyenként kell összefogdosunk őket a kéz segítségével úgy, hogy megkeressük őket. Nincs egy gomb, amivel kiadhatunk egy parancsot, hogy az összes katonánk menjen fel a lépcsőn a felszínre, vagy álljanak sorfalat a támadó katonák elé, esetleg a képernyő tetején lévő menüre kattintva rögtön megfoghatnánk őket. Miközben egyre sokasodnak a játékban lévő feladatok, úgy válnak ezek az apróságnak tűnő bosszúságok frusztrálóbbá, felesleges szenvedéssé.

Mindezek ellenére a fenti panaszáradat nem azt jelenti, hogy a Dungeons 2 rossz szerez, szintet lép, és akár különleges képességekre is szert tehet (regeneráció, pontosabb támadások, stb). Sőt, amennyiben leverünk egy nehezebb ellenfelet, akkor titulusokat is rájuk aggathatunk, mint a „medveölő" vagy a „csillámpónit lószalámivá alakító". Ha elhalálozonának, akkor azt is megtehetjük, hogy visszacipeljük őket a kórházainkba, ahol felgyógyulnak, és ismét bevethetővé válnak. Fejleszthetjük a szobákat, a csapdákat, és ezt a szintű összetettséget nem igazán illendő felróni a játék rovására. Ezek igenis jó dolgok. Még akkor is, ha a sok újdonság láttán néha úgy érezzük, hogy elveszünk a lehetőségek sokaságában. Ez viszont ne tántorítson el titeket attól, hogy kipróbáljátok a Dungeons 2-t!

NEM HALOTT

Ha egy csatlósod meghal, egy rövid ideig (legalább egy percig) még felszedhető a kéz segítségével. Amennyiben rendelkezel kórházzal, kapd fel az illetőt, és dobd bele egy kórházi ágyba. A csatlós ezután hamar meggyógyul, és amint jobban érzi magát, máris hadrendbe áll. Ha az embereid a felszínen halnak meg, akkor használj varázslatot a visszateleportálásukhoz.

MINDENKI EGYÉNISÉG

A Dungeons 2-ben minden csatlós értékes. Főképp azért, mert a harcok során tapasztalati pontot szereznek, szintet lépnek, fejlődnek, extra képességekre tesznek szert, melyek rendkívül hasznosak lehetnek a küldetések későbbi szakaszaiban. Terelgesd őket úgy, hogy a gyógyítók ne a támadással, hanem a gyógyítással foglalkozzanak, és ments ki mindenkit időben, miután a földre kerültek.

HASZNOS VARÁZSLATOK

A játékban legalább kéttucatnyi varázslatot használhatsz és fejleszthetsz ki, már amennyiben folyamatosan kitermeled a katakombád mélyén található manakristályokat. A támadóvarázslatok nem túl hasznosak, ezért inkább koncentrálj a többi spell kifejlesztésére, mint amilyen a Call a Horde. Ez a varázslat egy zászlót helyez el a pályán, ahova odarohannak majd harcosaid.

FELSZÍNI LEVEGŐ

A többszintes játéktér alkalmasint összezavarhat téged, főképp akkor, ha összesűrűsödnek a teendők odalent. Amennyiben a felszínen lévő feladataidat nem szükséges időre teljesítened, nyugodtan építs ki egy biztos hátteret azelőtt, hogy felmész a zöldellő vadonba. Így elkerülheted a kapkodást, a többszintű mikromenedzselgetéseket, és nyugodtabban gyilkolászhatsz a friss levegőn.

2008 - 2015 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

EUROPEAN SHIP SIMULATOR

[ÍRTA JOHNBART] ***Bár manapság nem vagyunk az a kimondott hajósnemzet, a polgári hajószimulátorok új reménysége (angol megrendelésre) mégis itthonról, méghozzá Szegedről érkezik – kár, hogy az ígéretes Early Access vízre bocsátás végül zavaró jégzajlásba torkollott...***

Keserű a szájíz e sorok papírra vetésekor, és nem a sós tengervíz miatt: egyszerűen csak kellemetlen érzés egy lelkes hazai csapat játékát ekézni. A szigor mindenesetre elkerülhetetlen, a CyberPhobX jegyezte European Ship Simulatornek (ESS) ugyanis nem sikerült probléma nélkül kifutnia a korai hozzáférésű szárazdokkból, lévén a játék sem tartalmilag, sem technikailag nem állt készen első útjára.

„KOMP AKART LENNI, DE NEM KOMPLETT"

Különösen fájó ez azért, mert az alapok teljesen rendben vannak: adott vagy fél tucat európai hajózási helyszín (a Dover és Calais közti kompútvonal, a rotterdami kikötő, a Gibraltári-szoros stb.) nyolc gyönyörűen lemodellezett hajó (a kis halászbárkától a luxus óceánjáróig terjed a skála), és vagy kéttucatnyi küldetés, melyekben megcsillogtathatjuk kapitányi képességeinket. Az irányítás egyszerű, mint a csónakázás: 4-6 billentyűnél többet sosem kell egyszerre nyomkodnunk, némi gyakorlás után így a komolyabb manővereket (dokkolás, oldalirányú kitérés stb.) is simán kivitelezhetjük.

Az ESS tehát nem hardcore szimuláció, de ahol kell, ott a fizikai réteg hozza a kötelezőt: a kikötőt elhagyva (főleg viharban) a hullámok érezhetően dobálják hajónkat, menettulajdonságainkra nagyban kihat a széljárás és a hullámok iránya, manővereinkbe pedig illik beszámolni a monstrumok tehetetlenségét, már ha nem akarjuk letarolni kikötéskor a dokkot.

ADATOK

KIADÓ
Excalibur

FEJLESZTŐ
CyberPhobX

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2.6 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 470 vagy AMD Radeon HD6900 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Technikai téren még mindig egy Early Access cím színvonalát hozza, játékmenete a nyugis és a zavaróan monoton között hánykolódik.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A hajók gyönyörűek, az irányítás egyszerű, szinte hetente frissül.

KONTRA

Unalmas, technikai téren fejletlen.

50%

„BAJ VAN A RÉSZEG TENGERÉSSZEL"

A játék magva tehát ugyanolyan szórakoztató, mint a tavalyi Early Access idején – a probléma abból adódik, hogy a plusz hajókat és pályákat leszámítva az ESS kb. semmit nem fejlődött azóta. Feladataink így kimerülnek a hajók vontatásában és a meghatározott útvonalpontok elérésében, ami önmagában nem lenne probléma, az ingerszegény környezet miatt azonban hajókázásaink sokszor inkább őrjítően unalmasak, semmint nyugisak. Ez főleg a hosszabb utakra áll, amelyeknél bár sokszor átugorhatjuk a nyílt vízi szakaszokat, az ezt engedélyező kapcsoló hajlamos behalni, ami akár egy órányi eseménytelen tengeri hánykolódáshoz is vezethet (hacsak addig ki nem fagy a játék, ami nálam rendszeresen megesett).

Hajószimulátorból tényleg minimális mennyiségű van a piacon, így valamennyire hiánypótló játéknak mondható.

A szkripthibákkal pedig nincs vége a technikai problémáknak – sokkal zavaróbb, hogy a játék egésze eléggé statikus és sivár. Bár hajóink kívül-belül remekül festenek, legénységnek nyoma sincs, pár kapcsolót (kormány, hajtóművek, világítás) leszámítva pedig semmit nem kezelhetünk rajtuk (nincs például sem radar-, sem szonárszimuláció). A célállomások is nagyon üresek: a szárazföldek minden élettől és mozgástól mentesek, mellé pedig eléggé kidolgozatlanok is – épp ezért nem értem a viszonylag magas gépigényt.

„MARADJUNK A SZÁRAZDOKKBAN"

Erős a gyanúm, hogy az elsietett kihajózás mögött kiadói nyomás áll, a lényegen viszont ez nem változtat: az ESS egy ígéretes, de ízig-vérig Early Access-állagú hajószimulátor, amin a beépített küldetésszerkesztő sem segít. A hullámsírtól ellenben messze van, a CyberPhobX lelkesedése ugyanis vitathatatlan: heti rendszerességgel érkeznek a frissítések, a nagyobb kiegészítők mellett pedig a Unity 4 motor 5-re való frissítését is tervezi a brigád. Remélem, hogy egy esetleges Második kör cikkben magasabb százalékot adhatok majd a játéknak – addig viszont csak vén tengeri medvéknek merem ajánlani.

INFINITE CRISIS

[IRTA **DREAMERINSTINCT**] DC-világban játszódó MOBA: cseppet sem volt egyszerű dolga az Infinite Crisist fejlesztő Turbine-nak, 20 éves tapasztalatuk azonban elég megnyerő érv ahhoz, hogy a zsáner szerelmesei és annak utálói adjanak egy esélyt ennek a címnek. Pláne, mert ingyenes és szuperhősös.

A DC univerzuma hatalmas, és temérdek lehetőséget kínál a fejlesztők számára – egy kis kreativitással és némi odafigyeléssel zseniális játékot lehet kreálni belőle. A lehetőségek tehát adottak, és részben azt kaptuk, amire számítottunk. Kezdésnek ott a karakterválaszték, mely az alapkövetelménynek számító DC képregényfigurákat sorakoztatja fel: a leghíresebb hősöktől kezdve a teljesen idegen rosszfiúkon át akad itt minden, mi szem-szájnak ingere, sőt, még egy túlméretezett csápos tengeri csillag is helyet kapott benne. Ahhoz azonban, hogy megértsük, Joker feje miért csücsül egy kétes kinézetű tartályban, ami egy bohóc hátára van erősítve, kissé mélyebbre kell ásnunk.

Hihetetlenül sokáig volt tesztidőszakban az Infinite Crisis, és ez meg is látszik a végeredményen: jól ki van egyensúlyozva.

A SZIVÁRVÁNY SZÍNEI

Az Infinite Crisis (mostantól IC) saját történettel rendelkezik, ami egy kicsit komolyabb, mint a klasszikus „itt a kék és a piros csapat, nekik van egy-egy trónjuk, védjétek meg a sajátotokat és romboljátok le az ellenfélét". Pedig a játékmenet pontosan erről szól – de erről majd később.

A sztori egy multiuniverzumban játszódik, ahol egészen pontosan 52 egyedi Föld létezik. E bolygókat a teljes pusztulás fenyegeti, és minden az úgynevezett Kataklizmával kezdődött; először csupán városok, később azonban kontinensek, majd egész planéták tűntek el az űrben. Semmilyen erő vagy módszer nem állta útját a Kataklizmának, még a Zöld Lámpás Alakulat is elbukott az ellenakció során. Nix Uotan azonban nem adta fel a reményt, és a multiverzumot őrző faj utolsó tagjaként közbelépett. Sikerült megállítania a széthullásnak, ám annak forrását nem lelte. A Kataklizma azonban csupán az első állomása volt egy még hatalmasabb, soha véget nem érő háborúnak, egy Végtelen Krízisnek – ezt takarja a cím.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Turbine

MŰFAJ
MOBA

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Dota 2
2013 (VALVE)

Heroes of the Storm
2015 (BLIZZARD)

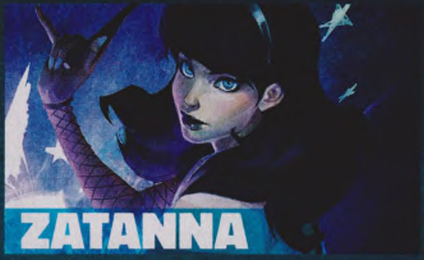
Nix egyedül nem képes kézben tartani minden csatát, ezért támogatásra van szüksége. Szerencsére segítségére van a technológia, ebből merítve útjára indította a Protectorokat, magyarul a Védelmezőket; játékosként mi is egyike vagyunk e rejtélyes alakulatnak. Feladatuk rendkívül egyszerű: össze kell gyűjteniük a multiverzum hőseit és ellenlábasait, majd őket irányítva összecsapásokat levezényelni. Minden győzelem egy lépés az áhított rend visszaállítása felé – ám a véget még távolról sem látni.

ELŐRE A GYŐZELEMÉRT

Egy MOBA persze nem lenne MOBA, ha nem oktatással kezdődne, ám a legzavaróbb dolog a betanítással kapcsolatosan az, hogy olyan játékosoknak készült, akik még életükben nem láttak ilyen műfajú programot – vagy talán pont ez az előnye. A lépéseket szájbarágósan adja át, vagyis segítséget nyújt azoknak, akik pusztán azért kóstoltak bele e zsáner világába, mert a DC logó erre csábította őket, tehát azok is bátran próbálkozhatnak vele, akik eddig idegenkedtek a MOBA szótól.

Az biztos, hogy a pályadizájn terén nem estek túlzásba, bár őszintén szólva egy csupa beton nagyvárosban nem is lehet sok újat mutatni.

A DC-VILÁG ÁRNYKARAKTEREI



ZATANNA

Zatanna a bűvész Giovanni Zatara lánya és az Igazság Ligájának tagja. Követve apját a porondon a lány maga is illuzionistának állt, hogy varázslatos trükkjeivel bűvölje el a közönséget. Míg nappal a reflektorfényben fürdőzik, éjszaka a bűn nyomában jár, varázserejét használva segít a rászorulókon és a bajbajutottakon. Ereje rendkívüli felelősséggel jár, hiszen „újoncként" nehézkes számára annak irányítása. Szerencsére ezzel ő is tisztában van, ezért folyamatos tréningnek veti alá magát, nehogy bárkit veszélybe sodorjon egy rosszul elsült trükkjével. Minden idők egyik legdögösebb képregénykaraktere.

KRYPTO

Mit ér a szuperember a leghűségesebb társa nélkül? Krypto egészen a Földbolygóig követte Kal-Elt, ismertebb nevén Supermant, hogy megvédje őt minden veszélytől. A Krypton pusztulásakor Jor-El először a kutyát lőtte ki az űrbe, hogy tesztelje, működnek-e a meneküléshez szánt kabinok. Krypto azonban nem ért célhoz, mivel a kapszulája pályát tévesztett, ezért elveszett a világegyetem sűrűjében. Évekkel később sikerült elérnie célját, és a hófehér bundájú csahos felkutatta gazdáját. Azóta vörös köpenyben cikázik az égen Superman oldalán, és segít neki bolygónk megmentésében.

SHAZAM

Ismertebb nevén Marvel Kapitány. A kis Billy Batson árvaságra jutása után egyedül nőtt fel egy lelencházban. Gyerekkora óta figyelte őt egy Shazam nevezetű mágus, aki később átadta neki erejét. Billy a varázsló nevének kiejtésekor szert tett Salamon, Herkules, Atlasz, Zeusz, Akhilleusz és Hermész erejére, amit később arra használt fel, hogy átvegye Shazam helyét és leszámoljon a bűnözéssel. Ekkor vette fel a Marvel Kapitány nevet, amit azóta egy barátja, Freddy Freeman tudhat a magáénak. Miután Billy az erő használójából átalakult annak őrzőjévé, Freddy átvette tőle a stafétát, hogy a továbbiakban ő legyen az igazság bajnoka.

Hőseinket, akiket itt bajnokoknak hívnak, összesen hat nagy csoportba osztja a játék. Assassin – a bérgyilkos, aki a csata sűrűjébe ugorva végzi a legnagyobb pusztítást. Blaster –a leszerelő, aki gyakran csökkenti az ellenfél képességeinek hatékonyságát. Bruiser – a kemény legény, aki egy az egy elleni harcokban a legjobb. Enforcer – a tank, aki magába szívja a sebzéseket. Controller – a terelő, aki lassítja, vagy éppen megbénítja az ellent. És végül Marksman – a sniper, aki a háttérbe húzódva osztja a halált. A csata kezdetekor minden egyes bajnok választhat magának két úgynevezett Stolen Powert. Ezek olyan erők, amelyeket más hősöktől csentek el karaktereink, és rendkívül hasznosak lehetnek a csata során. Például Wonder Woman szupererejét úgy hasznosíthatjuk, hogy a térképen elszórt tereptárgyakat (kocsikat, lávagömböket) felkapva hozzávágjuk azokat az ellenfél játékosaihoz, ezzel megsebezve és pár másodpercig meg is bénítva őket.

ÉRINTŐSSEL MEHET?

Jelenleg alig több mint 40 bajnok kapott helyet a listán, ám ezeknek csupán a töredékével játszhatunk azonnal. Hetente más-más karakterek válnak elérhetővé, és amennyiben kedvencünket véglegesen meg szeretnénk szerezni, ahhoz fel kell oldanunk, pontosan úgy, mint a Heroes of the Storm esetében. Fizethetünk értük Crisis Coinokat vásárolva, vagy ha soványka a pénztárcánk, akkor a játékban megszerzett Meriteket beváltva juthatunk hozzá az áhított karakterekhez; utóbbit meccsek végigjátszásával szerezhetünk. A bajnokok vásárlása azért is előnyös, mert minél több figura van a birtokunkban, annál több lopott képesség közül választhatunk, ezzel előnyhöz juttatva a csapatunkat.

Pénzt azonban nem kizárólag a hősök kiváltására költhetünk. Valamennyi játszható karakter rendelkezik legalább két skinnel, amelyek nem adnak extra pontokat képességeinkhez, csupán kozmetikai funkcióként szolgálnak. Továbbá itt vannak még az Amplifierek, amik pontosan úgy viselkednek, mint a League of Legendsben található rúnák: némi extrával gazdagítják a bajnokokat plusz stat vagy egyéb formában. Ezeket szintén megvásárolhatjuk vagy megnyithatjuk.

Az IC esetében a piactér árai cseppet sem eget rengetőek. Kifejezetten baráti összegekért hirdetik a különböző szépészeti termékeket – igaz, a tény, hogy egy skin nagyjából annyit kóstál, mint egy komplett bajnok, valahol elég vicces. Csupán napi pár óra játék elég ahhoz, hogy kellő mennyiségű Meritre tegyünk szert egy bajnok feloldásához, szóval panaszra nincs okunk. Gyakorlatilag nem találni a játékban olyan elemet, amiét ne lehetne kiváltani pénz nélkül – azonban

azt el kell ismernünk, hogy a borsos árak ellenére is sok a fizetős tartalom, ami hosszú távon súlyos összegeket róhat a felhasználó nyakába.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN!

A meccsek két nagy csoportra oszlanak: az egyikben MI által irányított botokkal szemben vesszük fel a kesztyűt, a másikban pedig hús-vér ellenfelek ellen küzdünk. Az előbbi főként akkor hasznos, ha új bajnokot akarunk kipróbálni, illetve ha lazábbra vennénk a dolgot és csak gyakorolnánk. Ezenfelül akadnak olyan játékmódok is, ahol csapattársaink hozzánk hasonlóan valódi játékosok, csupán az ellenfél hadereje áll botokból.

Maga a játék a klasszikus MOBA felépítést követi. Minden bajnok 5 képességgel rendelkezik, melyek egyaránt fejleszthetők. Négy aktív és egy passzív skillből álló repertoárunk minden karakter esetében eltérő. A leggyakoribbak a ranged, tehát távolsági képességek, melyekkel akár több ellenfelet is eltalálhatunk, ha kellően ügyesen játszunk. Legutolsó képességünk az úgynevezett Ultimate, amely a legnagyobb pusztításra képes. Egy-egy jól időzített ulti elnyomásával eldönthető egy csata végkimenetele, ezért használjátok őket okosan, mert minden egyes képesség cooldownra kerül, miután használtuk őket. A „kevésbé hasznos" abilityk csupán rövid időre, kb. 5-10 másodpercre, míg a nagyobb súlyúak – mint a fent említett ultimate – akár több percre is elérhetetlenné válnak. Szerencsére az IC esetében nem kell túl hosszú újratöltődési idővel számolni, ezért a képességeket bátran ellőhetitek szinte azonnal, ahogy elérhetővé válnak. Arra azonban minden esetben figyelni kell, hogy az általuk elnyelt mana (vagy ahogy itt nevezik: will) könnyen elapad. Ennek regenerációját tárgyak vásárlásával segíthetjük elő.

A különböző cuccok beszerzése létfontosságú a játék folyamán, mivel ezekkel erősíthetjük bajnokunkat és annak képességeit. A holmik azonban nem az égből potyognak, pénzt kell költenünk rájuk – na, nem valóságos valutát, hanem a játékban megszerzett aranyat kell feláldoznunk e nemes célra. Több lehetséges módon juthatunk hozzá a fényesen csillogó nemesfémhez: kivégezhetünk ellenséges drónokat, hősöket, vagy sávunkat elhagyva a dzsungelben található lények megölésével növelhetjük a bevételünket.

A HÁTTÉRHATALOM

Ha már szó esett a sávokról, az Infinite Crisis ebben az aspektusában is újítani próbált a piacon lévő MOBA-khoz képest. Összesen 4 pálya áll rendelkezésünkre játék során, amelyek mind egyedi megközelítéssel dominálhatók. A bibi azonban az, hogy pusztán kettő játszható azonnal.

A különleges képességek, főleg az ultik egyáltalán nem néznek ki rosszul, egészen jól passzolnak az adott szereplőhöz.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖLTEKEZZ OKOSAN

Nem mindegy, milyen bajnokot vásárolsz meg magadnak a nehezen összegyűjtött Meritekből. Először győződj meg róla, hogy a karakter passzol-e hozzád és a stílusodhoz, és csak azután hozz döntést. Az Ininfite Crisis hivatalos YouTube-csatornáján találsz videókat az egyes bajnokokról, amelyekben pontosan elmagyarázzák, hogyan működnek a képességeik, és még tanácsokkal is ellátják a kezdő játékosokat.

FIGYELJ A BEMONDÓRA

Játék közben mindig tartsd nyitva a füled, és ügyelj az időnként megszólaló bemondólány szavaira. Amellett, hogy brit akcentussal beszél, ő figyelmeztet arra, mi történik éppen a pályán, előre szól, ha megnyílik egy új relay, ha aktiválódnak az elit drónok, és ha támadás éri a saját bajnokod vagy a fenti és lenti sávokon elhelyezkedő lövegek egyikét. Egy szó mint száz: mindig hasznos információkkal lát el.

ALKALMAZKODÁS

Ne csak a saját játékodat játszd, hanem a társaidét is! Fordíts kellő figyelmet arra, milyen plusz képességekkel indultak csatába, és ennek tudatában válassz a saját leosztásod illetően. Meccs közben is tartsd őket szemmel. Ha például ketten is rendelkeztek Xray Visionnel, akkor ne menjetek egy lane-re. Egyikőtök a fenti, míg a másik a lenti sávon segítsen, és így dolgozzatok össze.

Ezek közül az egyik a Crime Alley, ahol 1 az 1 elleni csaták folynak egy relay-ért, egy sávon, egy dzsungellel. Aki hamarabb elpusztítja az ellenfél lövegeit és a bázisként szolgáló magot, a Core-t, az nyer.

A Coast Cityn már változik a felállás: 5 az 5 ellen kell bizonyítanunk mindösszesze két sávon, melyek a pálya tetején és alján helyezkednek el. A térkép felső területein található 3 relé; amennyiben az egyik csapatnak sikerül mindegyiket aktiválnia, akkor erősebb és szívósabb, úgynevezett elit drónok fogják segíteni a támadásaikat. A közbülső terület egy nagy dzsungel, ahol a farmolható drónokon kívül egyéb nyalánkságok is várnak ránk. Ott található a Doomsday Guardian, aki megadott időközönként éled fel. Legyőzése után elérhetővé válik az úgynevezett Doomsday Device, amely egy igen hasznos ketyere. Felhasználható bombaként, melyet az ellenséges építményekhez hozzávágva robbanthatunk fel, vagy az ellenfelek kezén lévő relék egyikét semlegessé varázsolhatjuk vele, illetve a szemben álló egységeken is használhatjuk

ÉRTÉKELÉS

DREAMERINSTINCT

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 6600 vagy ATI Radeon X1300/X1550, 7 GB HDD

Összességében tisztességes iparosmunka lett az Infinite Crisis, olyan hibákkal, amik idővel orvosolhatók. Jelenlegi formájában azonban kevés.

GRAFIKA: **71%**
HANG: **69%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Dinamikus, pörgős, könnyen elsajátítható, és MOBA-újoncoknak is kiváló választás.

KONTRA

Sok a fizetős tartalom, pocsék az UI, és rengeteg korlátozás vár még feloldásra.

60%

azt, ezzel megbénítva őket pár másodperc erejéig.

Szívesen szót ejtenék a többi pályáról is, ám ezek, mint azt fentebb is említettem, zárolva vannak. A fejlesztők attól tartván, hogy túl hosszúra nyúlna a várakozási idő, csupán két térképet tettek elérhetővé. Amint megnő a játékosok száma, feloldják a maradék kettőt is. Addig csak azok élvezhetik a zárolt pályákat, akik össze tudnak gyűjteni maguk köré még négy barátot, és egy partyba tömörülve indítanak keresést privát meccshez.

A Dota 2 és a League of Legends árnyékában gyorsan el szoktak tűnni a rivális MOBA-k; kíváncsian várjuk, ez meddig húzza.

CSAK A FEJÉT

A felvázolt szisztémával nem lenne gond, csakhogy másfél hónappal a start után még mindig ugyanott tartunk, mint az első napon. Az aktív játékosok száma drasztikusan csökkent, melynek oka, hogy a folyamatban lévő meccseket nem lehet figyelemmel követni, idegen szóval élve „spektálni", és még mindig nincs lehetőség rang alapú játékok indítására – talán április végén vagy május első heteiben megérkezik a frissítés, ami ezen változtat. És ha már megemlítettem a partyrendszert, el kell árulnom, hogy az sem működik a legfényesebben. A térképek között csakis akkor lehet váltani, ha előtte nem választottunk ki már egyet és játszottunk rajta. Ellenkező esetben szét kell bontanunk a csoportot, ami nem szűnik meg, csupán egy taggal kevesebben lesznek. Amíg a tagok nem hagyják el a szobát, addig új meghívást sem küldhetünk számukra.

A felhasználói felület pedig egyszerűen rettentően pocsékra sikeredett. A shop, amelyet a játék közben is megnyithatunk, a képernyő közepén jelenik meg, amivel az a probléma, hogy a harctér 90%-át eltakarja. E baki miatt nem látjuk, mikor kapunk be egy ütést, vagy mikor lenne szüksége társunknak a segítségünkre. De a térkép is indokolatlanul túl van méretezve. Chat ugyan van, de tapasztalataim szerint alig használja valaki, pedig különösen fontos lenne tudatni a csapattársaiddal, ha nem úgy alakulnak a dolgok, mint kellene. Voice chat ráadásul egyáltalán nem található a jelenlegi verzióban. Ráadásként a mesterséges intelligencia ellen folytatott harcok alatt folyamatosan megy a tutorial, ami kellőképpen idegesítő, főként azért, mert a beállítások között barangolva sem lehet találni olyan opciót, amivel kikapcsolhatjuk ezt. A tizenötödik óra után már fenemód zavaró, amikor újra és újra ugyanazt a két-három mondatot hallgatja végig az ember.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Végül is az Infinite Crisis nem egy rossz játék, ám annyi apró baki található benne, hogy a játékosban hamar felmerül az érzés: jelenlegi formájában nem éri meg túl sok órát beleölni. Pedig megvannak a maga jó tulajdonságai is. Piszkosul jól van optimalizálva, még az öreg PC-ken is remekül fut, egyedül és csapatban is szórakoztató, valamint a rendszer jutalmazza a visszatérő játékosokat némi extra Merittel és skinekkel.

A kisebb-nagyobb hibák miatt viszont hajlamos elfeledkezni erről az ember. Egy próbát azonban mindenképpen megér, és ha hajlandóak vagytok kompromisszumokat kötni, akkor biztosan élvezni fogjátok.

HASZNÁLD A TERÜLETET

A játéktér minden egyes része ugyanolyan fontos, mint a pálya két fő sávja. A dzsungelben barangolva pénzt és XP-t szerezhetsz magadnak, ami előnyhöz juttathat téged és a csapatodat. Arról nem is szólva, hogy könnyen meglepheted az ellenséges team játékosait. A stealth padeket használva kerülj a hátukba, és a meglepetés erejét kihasználva csípd őket nyakon – profit!

NAVIGÁCIÓ

Koordináció nélkül egyetlen csapat sem tud megfelelően működni a harcmezőn. Éppen ezért javaslom, hogy egyik szemed mindig a képernyő jobb alsó sarkában található térképen legyen. Ezzel megelőzhetsz olyan baleseteket, mint az ellenséges bandába való belerohanás, de éppenséggel a csapattársaidat is vezérelheted a látottak alapján – feltéve, ha hallgatnak rád.

MINDIG KOMMUNIKÁLJ

A chat használata esszenciális. Állandóan informáld a társaidat arról, ha egy ellenséges bajnok eltűnt a sávodról, ha többen támadnak rátok, vagy ha dzsungelezésre adod a fejed és védtelenül hagyod a lane-ed. Így tudod figyelmeztetni őket a közelgő veszélyre. Ne felejtsd el néha megdicsérni az ügyesen manőverező bajnokokat sem, hiszen kinek nem esik jól egy kis vállveregetés néhanapján? GG WP.

LÉGY MEGÉRTŐ

Mindenkinek vannak rossz napjai, rossz meccsei. A te csapatodban is lehet egy ilyen ember. Ilyenkor ne bántsd a másikat, mert lehet, hogy a következő meccsen pont neked nem sikerül minden. Senki sem szeret veszteni, ez igaz, de mit érsz vele, ha szitkozódsz? Inkább legyints rá és mondd azt, hogy „majd legközelebb jobb lesz". Teremtsünk barátságos közeget, és vigyázzunk egymás vérnyomására!

[ÍRTA [illegible]] Tavaly, tizensok év után főnixként támadt fel hamvaiból az Age of Wonders, és a harmadik résszel ismét elkápráztatta a 4X fantasy híveit. A holland fejlesztők azonban nem ültek sokat a babérokon, hisz alig egy esztendő alatt már a második nagyobb expanzió gördül le a futószalagról.

A körökre osztott zsáner az utóbbi időben szinte szárnyal, és azon a fantasy táptalajon, ahol sokáig csak a Heroes of Might and Magic után szereplő sorszám mutatta az évek múlását, most szinte özönlenek a jobbnál jobb alkotások. Ilyen a Sorcerer King, amit }{redenc mester taksált meg a múltkor, de említhetném az Endless Legendet is, és hogy mekkora fricskát mutatott a klasszikus irányvonalnak (érdekes fajokkal állt elő, annyi szent). Persze az Age of Wonders sem akar lemaradni, legutóbb például szeptemberben, a Golden Realms kiegészítővel hallatott magáról. A digitális tartalom fő csapásiránya a halflingek, azaz a félszerzetek bevezetése volt a már meglévő öt faj mellé. A hobbitfalva-hangulat (virágos búzamezők és a Frodót idéző fejszerkezetek) után most biztos jól esik egy kis sötét, borzongatós kirándulás – nos, ez az Eternal Lords.

Ott csapunk bele a lecsóba, amikor messze északon a frostlingek összegyűlnek Midwinter új királynőjének koronázására, és a ceremónián megjelenik Arvik, a szebb napokat is látott Varnheim klán vezére. Népe a Nemzetszövetség ellen védelmezte a déli határokat, ám nagy árat fizettek érte – porhüvelyük immár az Ősök csarnokában pihen, és jégbe fagyva mutat példát a kései nemzedékeknek. Hogy rövidre fogjam, Arvik szeretné elnyerni a királynő támogatását és

újra felemelni a Varnheimeket, ám a riválisai ezt nem nézik jó szemmel, így a Kövek és Csontok Ura (Arvik gúnyneve) a Vér próbáját kéri: három klánt kellene lenyomni, de momentán nincs hadra fogható férfi. Az Ősök csarnokában kesergő vezér a legendás harcosok tetemeihez fordul, de a jégbe zárt testek nem válaszolnak, viszont az árnyékból egy női hang igen – mi van, ha ezek itt nem üres csontok, és csak arra várnak, hogy valaki újra dicsőségre vezesse őket?

Így indul tehát egy nekromanta karrier. A titokzatos elf nő, Melenis, egyre sötétebb mélységek felé vezeti hősünket, miközben sikerül elnyerni Sanhild, a jégkirálynő bizalmát, és a két érdek összeütközik. Sőt, délen Yaka, a Tűzisten nevében egy új szekta fenyeget, amely perzselő varázslattal olvasztja meg a jeget. A tigranok (az új „meleg" faj) között azonban megszólalnak a környezetvédők, ezért aztán onnan is akad majd követőnk. Van tehát két új faj, amit egy alaposan kidolgozott történet fog keretbe, miközben a nekromanta szerepkörhöz három friss specializáció (jó, gonosz, semleges) is tartozik. Én speciel a Shadowbornt választottam – nem mintha annyira szeretnék genya lenni, de ez kizár mindenféle diplomáciai megoldást, plusz a végső stratégiai varázslata, a Fallen Angel megidézése elég szimpatikusnak tűnt.

ADATOK

KIADÓ
Triumph Studios

FEJLESZTŐ
Triumph Studios

MŰFAJ
4X

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Eador: Genesis
2012 (SNOWBIRD GAME STUDIOS)

Age of Wonders III
2014 (TRIUMPH)

CSAK A HOLTAK LÁTTÁK A HÁBORÚ VÉGÉT

A kiegészítőhöz kapcsolódó tucatnyi speciális helyszín közül a Box of Cataclysms volt a kedvenc, ez egy láda (naná), és ha kinyitod, rengeteg mágiapontot ad, plusz két váratlan esemény közül lehet választani. Néha mindkettő szívás (egy egész pályán átvonuló ködöt te sem úszol meg), viszont mindig poén felpattintani és eldönteni, hogy mi történjen. A Well of Souls is jó móka, itt néhány korty kútvíz a teljes sereget ghoullá változtatja, a Hall of the Forefathers pedig kifejezetten a nekró városokra lett szabva (+150 élőholt körönként), és nem mellékesen a tengeren megjelent egy új elfoglalható kolónia, ahol a lenge sellők mellett a mélységek urát is előhívhatjuk rendet tenni. A Lord of the Deep nem egyszerűen egy pazar Triton-másolat, de olyan vihart támaszthat (Thunderstorm), amelyben három körön keresztül ostorozzák az ellenfelet a villámok.

Arvikhoz visszatérve, a szülőföldje tulajdonképpen romok halmaza, szerencsére azonban a lepusztult városok (felégetett,

82%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték, az Age of Wonders III tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/age-of-wonders3

TIPPEK, TRÜKKÖK

KELL A HULLA

A ghoul városokban először a Harvesters Guildet kötelező megépíteni, mivel körönként +200-zal (azaz durván) dobja meg a népességet. Amennyiben helyben toboroznál, az Embalmers Guild legyen a következő lépcső, hatására az itt kiképzettek +7 HP-t és 40% fire protectiont kapnak, ami azért elég durva, plusz az ide visszavont foghíjas seregek körönként 50 százalékot regenerálódnak. Kicsit OP, nem igaz?

VÉDEKEZZ, VÉDEKEZZ

A mesterséges intelligencia sokkal agresszívabb, mint az alapjátékban, és elég kiszámíthatatlan útvonalakon mozog, úgyhogy minden várost kötelező fullos sereggel védeni (és falat építeni), ráadásul a Tier I-es lények önmagukban még kevesek is, mert néha két támadó jön egyszerre. Erre jó ellenszer lehet a két város között megépített út, és egy plusz sereg, ami ide-oda cirkálhat a helyőrségek között.

EGY VÁROS, EGY EGYSÉG

A populáció és a termelés a nekróknál a gyenge oldal; eleve csak olyan helyre szabad várost építeni, ahol a lakosság növekedése garantált és van arany. A toborzásnál kötelező a specializáció a városok között – azt se felejtsd, hogy a nekró kiképzőhelyeken fajonként változik a végeredmény, például a reanimátor a törpéknél páncélt kap, a félszerzeteknél morált, a frostlingeknél pedig dermesztést.

HÍVD A HOLTAKAT!

A nekromanta irányvonalon rengeteg „felélesztő" varázslat, képesség van a hős eszköztárában, és az Undying Army ennek a csúcsa, amely minden legyőzött élőhalott egységet visszahoz 35% életerővel a következő körben. A Scourge of Undeadet is érdemes megcélozni a fejlesztéseknél, mert ez a varázslat körönként egy undead egységet megidéz az oldaladon, ami elég hasznos tud lenni minden szituációban.

MEGIDÉZŐ SZEMEK

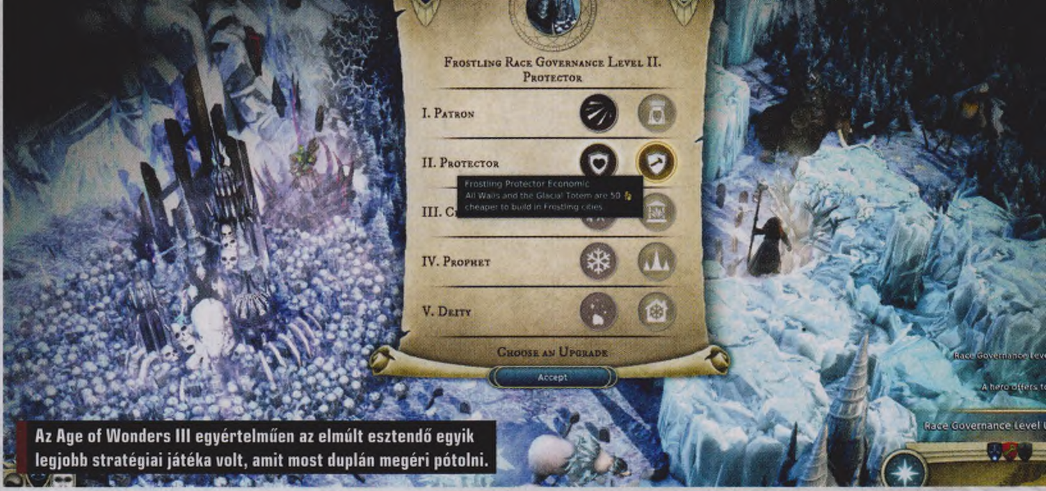
Egy pakliban egy adott lapból maximum két példány lehet, ezért ha a booster packban olyan lapot találsz, amiből már rendelkezel kettővel, abból nyugodtan csinálhatsz misztikus port (arcane dust). Ha nincs azonnal szükséged a porra, érdemes várni, mert ha egy kártya patch miatt változik, akkor néhány napig a készítéséhez szükséges teljes mennyiségű cuccot kapod az amúgy csökkentett mennyiség helyett.

SOKAN TÖBBRE MENTEK

A játék egyik alapeleme, hogy a kampánytérképen indított támadásnál a támadó és a védekező is behozza a csatatérre a megcélzott hex körül álló seregeit. Amennyiben „kívül" bekerítesz valakit, a harci fázisban is be lesz kerítve. Tanulság: mindig mozogjon együtt legalább két sereg, ám tapasztalatom szerint egymás mellé helyezkedve jobban érvényesül a túlerő, mintha más formációt használnál.

ÁT A FALAKON

A harcmezőn a könyörtelen csata elsősorban a helyezkedésről szól: számold ki, melyik egység hová ér el, mikor és hogyan tud támadni. A lényeg, hogy az oldalba- és hátba támadásra kapható bónuszokat célozd meg. A katapultok még mindig jók, de falbontásra most már mamutokat is lehet használni, sőt igazából kit zavarnak a falak, ha a Lost Souls egyszerűen átmegy rajtuk, a Banshee pedig teleportálhat...



Az Age of Wonders III egyértelműen az elmúlt esztendő egyik legjobb stratégiai játéka volt, amit most duplán megéri pótolni.

azaz „razed" tartományoknál is működik) feltámaszthatók – tehát az Animate Ruins az első, és a legfontosabb varázslat a könyvben. Az Age of Wondersben hagyományosan a települések határai a lakók számával együtt nőnek, ami azért fontos, mert a környékbeli bányák, mágikus helyek a vonzáskörzeten belülre kerülve növelhetik a bevételeket, és még új építési/fejlesztési lehetőségeket is adnak. Amint az Eternal Lordsban elfoglalunk egy várost, bármilyen fajról is legyen szó, „ghoulosítva" tudjuk csak beilleszteni a birodalomba, azaz minden élőből halott lesz. Az egységeit továbbra is gyárthatjuk (koponyával jelölt verziókban), de az élőhalottaknál nincs boldogság, sem gyermeknemzés, így aztán rászorulunk olyan trükkökre, mint a farmok áttranszformálása, vagy a falakon belül a Harvesters Guild építése, hogy a népesség emelkedjen. Egyébiránt minden, a környéken megvívott csata további hullákkal növeli a populációt.

A TŰZ ÉS JÉG DALA

Észak és dél népe nem is lehetne különbözőbb, úgyhogy tökéletesnek tűnő választás volt együtt bevezetni az egyiptomi vonásokkal felruházott tigranokat a zord, téliesített frostlingokkal. Utóbbiak mamuton lovagoló példánya messze a legerősebb lovassági egység, a lándzsásaik (Honor Guard) képesek átvenni és elnyelni például a Frost Queeneket érő sebzést, így a medvék hajtotta szánon csatába induló hölgyek jégaurája nem törik meg olyan könnyen. Az íjászaik szigonyokat (megbénítja a szemben állót) és jégtömböket (ez „csak" lefagyasztja) egyaránt használnak. Lássuk tigris-bigriséket! Ők abszolút a sebességre gyúrtak: a Cheetah alap közelharci egység óriási távokat tehet meg és a mozgás végén még teleportálhat is egyet, általában épp az ellenfél hátába, ahol rögtön guard módba teszi magát. A varázslójuk Mystic névre hallgat, specialitása a párduccá történő átváltozás, a Tier 3-as Tigran Sphynx pedig elég komolyan meg tudja bontani a zárt formációkat, egyrészt repül (messze), másrészt a nyakában lévő

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600, AMD Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Nvidia 8800 / AMD Radeon HD 3870, 10 GB HDD

Jól összerakott csomag; rengeteg újdonság és a 20 eurós árcímkéhez méltó tartalom került az expanzióba, amely ráadásul jóval kiegyensúlyozottabb lett, mint az alapjáték.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Az új fajok, speciális helyszínek, plusz a kozmikus események halmaza és a teljes nekromanta vonal szépen belesimul az egészbe.

KONTRA

Néhol talán már túlzás a független frakció agresszivitása.

87%

korongal a Nap hevét rá tudja irányítani az ellenségre, mellyel tömeges sebzést okoz.

HÍVD A HOLTAKAT!

Természetesen a nekromanta vonalnak is megvannak a saját lényei, ezek egy része termelhető (Reanimator, Bone Collector, Death Bringer), más részük (Lost Souls, Banshee, Dread Reaper) a könyvből idézhető meg. Kezdjük talán a reanimáló kollégával, amely mint a neve is mutatja, képes visszahozni az elesetteket, igaz csak Cadaver (Gollam-szerű lény husi nélkül) formában. A Banshee ugyan egy legendásan jó közelharci egység, de valószínű, hogy az emberek fantáziáját a Bone Collector mozgatja meg. Képzeljünk el egy csontokból épített szörnyet, amely az elesettek maradványaiból (vagy a Cadaverekből) regenerálódik, és még egyre erősebb is lesz – no meg látványnak sem utolsó.

Az Eternal Lords nem pusztán egy új mellékszálat jelent, hanem vérfrissítést is. Az új, véletlenszerű kozmikus események, mint a Csillaghullás (minden egység extra szerencsét kap), vagy az olyan együttállások, mint az Artica és a Yaka, amelyek a jég, illetve a tűz alapú sebzéseket növelik globálisan, elég ütősek lettek, és némelyik még látványban is hoz valami újat, Vérhold idején például vörösben pompázik a pálya. A szintén most bevezetett Race Governance „program" alapjaiban határozza meg az egyes fajokhoz történő kötődést, márpedig elég sokkal interakcióba lépünk – többnyire persze integráljuk őket, ami szomorú esemény, de ha az elfoglalt városaik prosperálnak, akkor szinteket lépünk az imént említett táblázaton, és szintenként egy birodalmi (tehát épület) vagy egy katonai tulajdonságukat megerősíthetjük. Ehhez kapcsolódó koncepció a Unity Beacon építése, amely a fajok egyesítését hirdeti, és a harmadik Governance szinten érhető el minden nemzetnél (200 Happiness felett, de csak egy városban) – nos, úgy is meg lehet nyerni egy pályát, ha a kijelölt számban felgyulladnak ezek a jelzőtüzek.

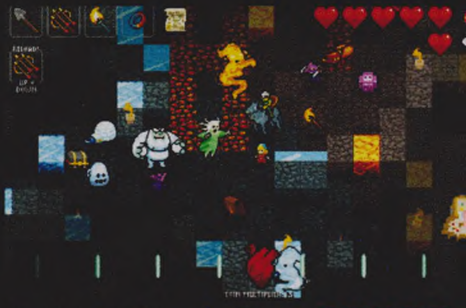
FOR EXPERIENCED PLAYERS!

A kiegészítő mellé nem véletlenül került oda a „csak tapasztalt játékosoknak" címke, a nehézségi fok, ha nem is brutális, de alaposan fel kell kötni a gatyát, mert különben tényleg halott leszel – végérvényesen. A fajok közötti balansz egy picit elcsúszott most a nekrók irányába, a városokban például egyáltalán nem kell törődnöd a boldogsággal – persze idővel erre is meglesz az ellenszer.

Crypt of the NecroDancer

[ÍRTA WARHAWK] **Nehéz elhinni, hogy még mindig van kiaknázatlan terület a roguelike játékok egyre nagyobb népsűrűségtől szenvedő földjén, de a Crypt of the Necrodancer bizony tud olyat mutatni, melyet eddig nem igazán láthattunk máshol.**

Ha a Gombóc Artúrnak lenne olyan rokona, aki hozzá hasonló rajongással viszonyulna a roguelike játékokhoz, az biztos, hogy nem unatkozott volna az elmúlt években. Volt itt pixeles és poligonos, kaptunk fantasy és sci-fi stílusút, esetleg vicceset vagy horrorisztikusat. Az ember azt hihetné, hogy ezek után már nem igazán lehet újat kitalálni, de a Crypt of the Necrodancer készítői ezt másképp gondolják. Hiszen hány olyan roguelike játék van, melyben nem (csak) harcolni kell, hanem… táncolni?



RISZÁLOM ÚGYIS-ÚGYIS

Oké, a „tánc" kifejezés talán picit erős, mondjuk inkább úgy, hogy ritmusra kell benne mozogni. Minden egyes pálya más és más zenét kapott, ezek üteme irányítja az egész helyszínt, ellenfeleink ennek tempójára mozognak és támadnak és mi is csak ilyen módon tudunk haladni. A csavar az egészben az, hogy bár a pályák minden egyes nekifutásnál véletlenszerűen épülnek újra, a bennük lévő szörnyek mozgása mindig ugyanaz marad. Van olyan, amelyik egyszerűen csak oda-vissza ugrál, de később jönnek olyanok, melyek, ha meglátnak, megpróbálnak elütni, lelőni és így tovább. Mindennek megvan a maga rendje, ezt kell megtanulnunk és kihasználnunk, ha sikeresek akarunk lenni. Igazából minden egyes szint egy-egy apró logikai feladvány: úgy kell őket végigtáncolnunk, hogy mindig a megfelelő ütemben tudjunk támadni vagy védekezni, mely támadás egyébként nagyjából annyit tesz, hogy „ráugrunk" az ellenfélre. Képzeljétek el az egészet úgy, mintha a parketten még azelőtt kell a táncpartneretek lábára lépnetek, mielőtt ő tenne hasonlót veletek.

A legszebb az, hogy ez a mechanika milyen szépen épül bele egy klasszikus roguelike játékmenetbe. Karakterfejlődés nincs; bár a pályán szedhetünk össze gyémántokat, azzal csak néhány indirekt bónuszt nyithatunk meg, illetve különböző tárgyakat vehetünk, melyek véletlenszerűen felbukkanhatnak fel egy-egy elszórt ládában. Az ellenfelekre mondhatjuk, hogy kíméletlenek, de nem azon a módon, ahogy például egy Souls-játékban: gondolkodás nélkül lecsapnak, ha rossz ütemben támadunk rájuk, de megtanulva a ritmusukat lényegében sértetlenül megúszhatjuk a csatákat. A pályák teli vannak titkokkal, találhatunk elrejtett tárgyakat, de akár titkos átjárókat is, a fejezetek végén pedig egy-egy bitang erős főellenfelet is. Aki ismeri a roguelike játékokat, az azonnal otthon fogja magát érezni, és a legjobb, hogy az egészet milyen jól ki tudja egészíteni a ritmikus, pályánként változó tempójú játékmenet, mely egyébként egyfajta időhatárt is szab egy-egy helyszín bejárásához, hiszen nem szólnak örökké a dalok.

Láttunk már egyedi, furcsa roguelike játékokat, na de erre még mi se voltunk felkészülve!

UTOLSÓ TANGÓ

Egy ilyen játék legkritikusabb pontja a mellé csomagolt soundtrack minősége, a Necrodancer esetében azonban nincs okunk panaszra: minden egyes pálya határozottan kellemes zenét kapott, stílusuk valahonnan a chiptune környékétől a karcosabb rockig terjed. Ám ha mégsem tetszene a hangzóanyag, akkor a játék be tudja szippantani a gépen lévő mp3 fájlokat is, egészen különös élményt biztosítva ezzel. Látványban a már-már sztenderd pixelgrafikát kapjuk – nem rossz, de azért nem ettől fogunk elolvadni. Tartalom szempontjából sem lehet hiányérzetünk. Tíz játszható karaktert kapunk, méghozzá teljesen más játékmenettel (van olyan, aki csak bombákat tud dobálni, a másik egyáltalán nem is harcol), van a játékban pályaszerkesztő, naponta változó kihívás, sőt még egy gépen játszható kooperatív mód is. De a legjobb mégsem ez, hanem a tény, hogy szó szerint végig lehet táncolni minden pályát: ha porosodik valahol a padláson egy Dance Dance Revolution táncszőnyeg, akkor tessék elő kapni, mert a játék száz százalékban támogatja azt!

Szóval kedves kalandor, ha azt hitted, hogy már mindent láttál, amit ez a stílus nyújtani tud, akkor ajánlom, hogy gondold újra a dolgot. A Crypt of the Necrodancer egészen friss irányba csavarja a régi receptet, méghozzá olyan profizmussal, hogy egyszerűen nem lehet nem imádni. Táncra fel!

ADATOK

KIADÓ
Brace Yourself Games

FEJLESZTŐ
Brace Yourself Games

MŰFAJ
roguelike

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1,6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Amilyen őrült ötletnek tűnt a roguelike és ritmusjátékokat összekeverni, annyira kitűnő lett a végeredmény. Egyszerűen nem lehet megunni!

GRAFIKA	65%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	85%

PRO

Kitűnő keveréke két stílusnak, ütős zenei körítéssel és komoly mennyiségű tartalommal.

KONTRA

Botfülűek és ritmusallergiások csak szenvedni fognak vele.

85%

STATE OF DECAY
YEAR-ONE SURVIVAL EDITION

[ÍRTA MCMACKO] **A State of Decay szép köröket futott már Xbox 360-on és PC-n egyaránt. Most itt a definitívnek kikiáltott Xbox One kiadás, amely nemcsak az alapjátékot, de két kiegészítőjét is magába foglalja.**

A tengerentúli Undead Labs meglepő trükköt húzott elő a kalapból. Úgy tett le az asztalra egy szokatlanul komplex zombis játékot, hogy azt nem az „egész estés" (másképpen dobozos) címek piacára szánta, hanem az XBLA programok közé célozta be a megjelenést. A 2013-ban kiadott State of Decay nem volt hibátlan, de annyira ambiciózus ötletekkel operált, hogy a műfaj rajongói számára már-már kötelező tananyaggá avanzsált a furcsa túlélősdi, arról nem is beszélve, hogy ár-érték arány tekintetében is kiválónak számított. Mivel az eredeti konzolos változatnál már érezni lehetett, hogy a 360 hardvere bizony sok tekintetben limitáló tényező, ezért még az adott évben jött a PC-s kiadás, amely egyrészt szélesítette a közönséget, másrészről a franchise nevét is stabilabb alapokra fektette. Aztán eltelik másfél év, a naptárak 2015 tavaszát mutatják, a készítők pedig nem egy sokak által várt folytatással rukkolnak elő, hanem ismét bedobják a mikróba az eredeti játékot. Az újramelegített fogás célplatformja pedig nem más, mint a Microsoft kurrens zászlóshajója, az Xbox One.

VIDÉKI KIRUCCANÁS

Mivel a zombis történetekben meglehetősen nehéz dolog újat kitalálni, ezért a State of Decay sem a történetvezetésével vagy a kultikus élőhalottak megreformálásával próbál friss vért pumpálni a zsáner agyonhajszolt artériáiba. Az Undead Labs fejlesztése egy észak-amerikai vidék jellegzetes homokozóját nyújtja játszótér gyanánt, a karaktereket pedig felruházza a fejlődés és közösségi interakciók lehetőségeivel. A játékmenetet olyan okosságokkal tették még csábítóbbá, mint a lopakodás vagy a roppant brutálissá fajuló közelharc, de a felderítések és az erőforrás-menedzselő akciók is elengedhetetlenül fontosak a túlélésünk szempontjából.

Az alapjátékot a PC Guru kifejezetten szerette, de a Year One Survivor Editionben is megtalálható kiegészítőkkel már nem vagyunk ilyen jó viszonyban. A Breakdown kvázi egy friss megközelítéssel vázolja fel az eredeti játék helyszíneit, de inkább neveznénk csavarosan kitalált kihívásgyűjteménynek a csomagot, mintsem sztenderd, sztoriorientált kiegészítőnek. A Lifeline már egy fokkal izgalmasabb, révén egy kis katonai csoportot kell menedzselnünk egy nagyváros martalékai között; a stratégiai/bázisvédős elemek hangsúlyosabbak, mint valaha, a katonás-városos milió pedig teker egyet az alapjáték atmoszféráján.

Az alapjátékhoz az expanziók sajnos nem érnek fel, így ha lemaradtál róluk, nem feltétlenül éri meg pótolni.

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Game Studios**

FEJLESZTŐ **Undead Labs**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Ismét egy újrakiadás, amely nem szégyell minimális ráncfelvarrás után újra kiállni a kirakatba. Szerencsétlenségére a platformnak már van egy definitív zombis játéka…

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Tartalmas, szórakoztató alapjáték.

KONTRA
Technikailag gatya, a bugok egy része a mai napig megmaradt.

65%

TECHNIKAI OLDALRÓL

Az alapjáték tehát el is vinné a hátán az újrakiadást, de a fránya technikai apróságok megint közbeszólnak. A State of Decay hiába költözik át One-ra, attól még marad előző generációs színvonalú, kissé korosodó zombis sandboxnak. Habár a bogarak egy részét kiirtották, és Trumbull Valley régiói is egész csinosan festenek, az embernek amolyan tűélesre húzott, régi PC játék feelingje támad a program látványától. Hiába a bikább vas a kód alatt, néha a játék bedöccen egy fél másodpercre, és a pop-up effektusok és az ormótlan tereptárgyak sora sem javít a helyzeten. Amíg a Lifeline grafikailag elment a megjelenésekor, most annyira sótlannak, üresnek és elavultnak tűnik a látványa, hogy nem győztük csóválni a fejünket. A látvány és sokszor az ebből fakadó atmoszféra szempontjából is egy bő generációnyi különbség van a két játék között. A tartalmi vonatkozásokat csak azért nem mérjük össze, mert mégiscsak egy XBLA-eredetű programról beszélünk.

KIKNEK AJÁNLHATÓ?

Azoknak, akiknek teljes mértékben kimaradt a program mindkét változata, és lételemük a tájékozódás. A State of Decay-ből kiderül, hogy nem szokványos mixtúrákból is születhetnek érdekes, sőt mechanika szempontjából értékes játékok. A többieknek viszont kissé felesleges lehet újra beruházni a zombifesztiválra. Mi mindenesetre szóltunk…

81%

Ha kíváncsi vagy az alapkiadás, a State of Decay tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/state-of-decayx360

DARK SOULS II
SCHOLAR OF THE FIRST SIN

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Dark Souls II megjelenése után egy évvel megismétlődik az első főbűn, és mi, akiket az általa kiváltott átok sújt, ismét szembenézünk az elkerülhetetlen halállal. Csak kár, hogy ezúttal nem éri meg feláldozni magunkat.**

A szorgos PC Guru-olvasók már biztosan tudják, hogy ez a harmadik olyan alkalom, amikor a Dark Souls II-ről írok tesztet. Elsőként a PlayStation 3-as változatot próbáltam ki, mely technikai értelemben igazi förmedvény volt, majd tavaly tavasszal megjelent a PC-s kiadás, ami már sokkal jobban sikerült. Sőt, számomra az év legjobb játékaként maradt meg, osztott helyen a Wolfensteinnel. Erre most itt a Scholar of the First Sin alcímmel megáldott újrázás, mely PlayStation 4-en és Xbox One-on még érthető, PC-n azonban aligha. Szóval, ha megbocsátotok, inkább az újdonságokra és azok játékmenetre gyakorolt hatására szorítkozom majd – akit az érdekel, miféle remekmű a Dark Souls II, az a túloldal alján található QR-kódot követve elolvashatja a négyoldalas PC-s tesztemet.

EREDENDŐ BŰN

Merthogy mi is a Scholar of the First Sin? Nos, kérem, a Dark Souls II, valamint a hozzá egyszer már méregdrága szezonbérlettel együtt értékesített DLC-k közös csomagja, megspékelve a februárban kiadott 1.10-es javítás tartalmi kiegészítésével, ami tulajdonképpen egy új karaktert és vele együtt egy opcionális főellenséget jelent, akit legyőzve egy korábban elérhetetlen befejezést nyithatunk meg. Akik esetleg nem játszották végig a Dark Souls II-t, azoknak elárulom, hogy mind ezidáig csak egyetlen fajta lezárást lehetett elérni benne, ennek pedig elsősorban a történet egésze miatt volt értelme. A program a nyolcadik konzolgeneráció képviselőin még újdonságnak mondható, PC-n azonban csak akkor érdemes beruházni rá, ha csilivilinek ígért DX11-es effektparádéra és továbbnehezített játékmenetre vágyunk.

Igen, jól olvastátok: a Dark Souls II-t a Fromnál még szemetebbé varázsolták az eltelt esztendő alatt, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy több ellenféllel találkozunk, akik ráadásul a korábbi biztonságos zónákat is veszedelmessé teszik. Sőt, mindenki kedvenc vörös fantomjai is elszaporodtak Drangleic királyságában, hisz nélkülük úgyis unatkoztunk, ugye. És bár a kihívásra éhező játékosok számára ez valószínűleg jól hangzik, hisz a sokadik New Game Plus menet után már egyik boss sem nyújt különösebben nagy izgalmakat, sajnos a fejlesztők beleestek abba a hibába, amit már a Demon's Soulsnál is elkövettek. A játékegyensúly ugyanis felborult, a túlerő már átbillen a mérleg „korrekt" feliratú mutatóján, és tényleg csak azoknak csalhat mosolyt az arcára egy-egy előre láthatatlan elhalálozás, akik már csukott szemmel gyakják a Smelter Demont. Az újoncoknak vonzó, minden extrát magába foglaló csomag tehát tulajdonképpen egy csapda, ami a Souls-sorozat veteránjain túl nem sokaknak ígér kellemes élményt. Nem mintha ez baj lenne, hisz aki szeretné megtanulni, hogyan is működik a széria, az még mindig megvásárolhatja a teljes árú Dark Souls II-t, most épp a DLC-kkel együtt (legalábbis Steamen). Akik pedig birtokolják a programot, 15 euróért frissíthetik a Scholar of the First Sinre, noha ebben az esetben bukják az achievementjeiket, lévén a két programot a Valve áruháza teljesen különálló termékként kezeli. És hogy mi van azokkal, akiknek ott lapul az alapjáték a Steam-könyvtárában, csak épp a DLC-ket hiányolják? Kérem szépen, ők így jártak: a szezonbérlet 25 euróba kerül, így kényszerítve rá a fel nem készült játékosokat az olcsóbb és többet ígérő, de nem feltétlenül ajánlott Scholar of the First Sin beszerzésére. Hopsz.

A tartalmat nézve kétségkívül ez a definitív Dark Souls II változat, de az árazása nem átgondolt.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

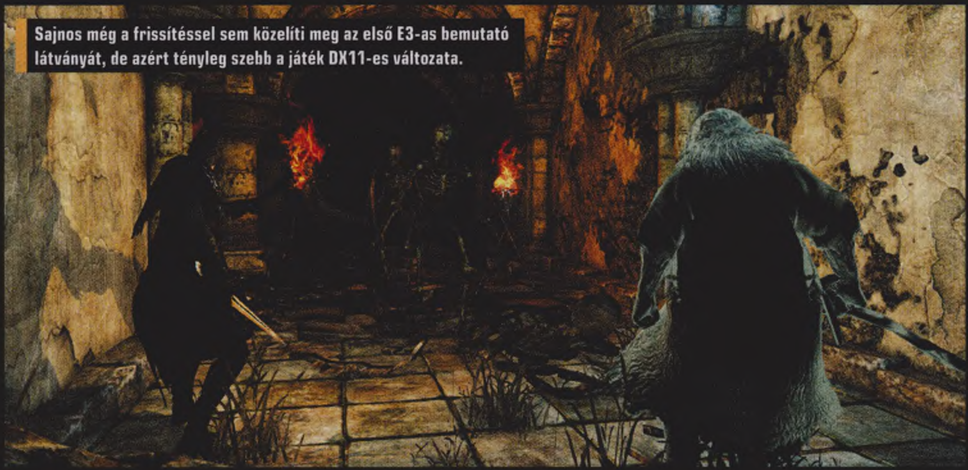
STÍLUSMINTA

Dark Souls: Prepare to Die
2012 (NAMCO BANDAI)

Dark Souls 2
2014 (NAMCO BANDAI)

A BŰN NEM KIFIZETŐDŐ

Azt is mondhatnánk persze, hogy az SotFS egy teljesen más játék. Nem újrakiadás, hanem alternatív változat. A gond csak az, hogy a Dark Souls II után valahogy nehéz javasolni, még úgy is, hogy pár új funkció dob az élményen. Ilyen a frissített multiplayer, amit immár egyszerre hatan is igénybe vehetünk, ami valamelyest megmagyarázza, hogy miért lett durvább a nehézség, hisz ennyi harcedzett



Sajnos még a frissítéssel sem közelíti meg az első E3-as bemutató látványát, de azért tényleg szebb a játék DX11-es változata.

VERZIÓMUSTRA

	Dark Souls II v1.10 (ingyenes frissítés)			Dark Souls II: Scholars of the First Sin		
	PC	PS3, PS4	X360, XONE	PC	PS3, PS4	X360, XONE
Új sztori, NPC-k, események		IGEN ✓			IGEN ✓	
Új tárgyleírások, áttervezett erőegyensúly		IGEN ✓			IGEN ✓	
Átpakolt ellenfelek, gameplay fejlesztések		NEM ✗			IGEN ✓	
Továbbfejlesztett grafika, javított teljesítmény		NEM ✗			IGEN ✓	
Megnövelt online játékosszám		NEM ✗			IGEN ✓	
DLC-k		NEM (külön megvásárolandók) ✗			IGEN ✓	
Mentések importálása		IGEN ✓			NEM ✗	

Souls-fanatikusnak nem kevés szívatás kell az izzadságmirigyeik megdolgoztatásához. Emiatt azonban a potenciális vásárlói réteg elég szűk lett, különösen a PC-s változat tekintetében, ami egyébként DirectX 11 ide vagy oda, nem is olyan szép, mint amilyennek várná az ember.

Emlékeztek még az első Dark Souls II képekre, amiken a játék egy azóta kukázott fény-árnyék motornak köszönhetően olyan durván nézett ki, hogy a fejlesztők szemrebbenés nélkül nyilatkozták azt, hogy a játékuk fotorealisztikusan fest majd? Amennyiben a válaszotok igen, akkor jobb, ha gyorsan hollow-vá váltok és elfelejtitek az egészet, mert az újra kiadott, immár 64 bites rendszert és DX11-es VGA-t igénylő Dark Souls II semmivel sem néz ki jobban, mint az alapjáték moddolt változata. Való igaz, hogy egy-egy shader szebben csillan, és a megfelelő hardveren a sebesség is stabilabb, ez azonban nagyon nem az a szint, amit 2015-ben (vagy akár 2014-ben...) elvárunk. A karaktermodellek ugyanolyan szögletesek és csúnyácskák, mint tavaly, a művészi kivitel pedig másodjára nem elég ahhoz, hogy megvegyük a Scholar of the First Sint.

A legnagyobb baj tehát az a játékkal, hogy a közönsége elég behatárolt. Azok, akik valamelyik régebbi konzolon Dark Souls II-ztek, szeretni fogják ezt a kiadást, mert számukra tényleg nyújthat újat, különösen a DLC-k miatt, amik elég borsos áron kaphatók még most is, a bennük elrejtett információk azonban elengedhetetlenek a történet megértéséhez. És ha már történet: a játék címét is adó, korábban említett NPC bizony nem az egyetlen olyan eleme a Scholar of the First Sinnek, ami tovább mélyíti a sorozat lore-ját. Sok-sok tárgy leírása is megváltozott, hogy a sztori kerekének tovagördülésével értelmet adjon mindannak a szürreális és gyászos dolognak, amit Drangleic királyságában látni fogunk. Az új lezárás pedig... nos, maradjunk annyiban, hogy komoly kérdéseket vet fel, amik még a minden bizonnyal közelgő harmadik részre is kihatással lehetnek.

AZ UTOLSÓ BŰN

A Dark Souls II: Scholar of the First Sin persze minden homlokráncolás ellenére sem mondható rossz üzletnek, főleg nem általam, aki az alapjátékért is bolondultam. Sajnos tény, hogy a Namco és a From azért játszhatja el ezt az újrakiadásos darabot, mert a játék annyira jó, hogy képtelenség beágni rá. Érdemes megnézni a steames értékeléseket! Nagyon sok akad, ami pozitív, a lefelé mutató hüvelykujjakhoz vésett szöveg pedig sosem magának a programnak szól, hanem inkább az árának, na meg annak a furcsa helyzetnek, hogy az SotFS kiadásakor külön lehetett megvenni a DX9-es és DX11-es változatokat (ez mára megváltozott, hál' istennek). Egy biztos: ha birtokolsz egy új konzolt és még nem játszottál a DS2-vel, akkor most itt a remek alkalom. És azért ez is valami, nem?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD A8 3870 vagy Intel i3 2100, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 465 / ATI Radeon HD 6870, 23 GB HDD, 64 bites Windows

A Scholar of the First Sin nagyon nehezen értékelhető csomag, mert PC-n tulajdonképpen senkihez sem szól igazán. Mégsem lehet rá haragudni, mert a játék most is jó.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Még nehezebb lett a DS2, és megkaptuk az összes DLC-t, hurrá.

KONTRA
Azért a csomag ára és terjesztése nem valami átgondolt...

81%

90%

Ha kíváncsi vagy az alapverzió, a Dark Souls 2 tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/darksouls2

EVOLVE MONSTER: BEHEMOTH

[ÍRTA **OBO**] **Négy vadásszal és egy negyedik szörnnyel egészült ki a kissé tartalomhiányban szenvedő Evolve, ám olyan borsos árat kérnek az újoncokért, hogy nem éri meg szerződtetni őket – pedig egészen jól sikerültek, szórakoztató lehetőségekkel bővítve a játékot.**

Két hónapja jelent meg az Evolve, amiben megismerkedhettünk Shear csodálatos, ám felettébb veszélyes világával, ahol jóformán minden élőlény arra pályázik, hogy felfalja az oda merészkedett telepeseket. Nem vitás, hogy az embereknek itt nincs maradása, az evakuáció azonban nem könnyű, a féktelen pusztításba kezdett szörnyek ellen az első hullámban, vagyis az alapjátékban küldött 12 vadász pedig kevésnek bizonyult, így most érkezett négy friss arc, akik felvehetik a kesztyűt a vadvilág ellen, mely közben szintén izmosodott, és három helyett immáron négy óriás bestia egyikével nézhetünk szembe.

Sem az új szörny, sem az új vadászok nem oldják meg az Evolve legnagyobb problémáját: a változatosság hiányát.

CSAPATMUNKA

A jövevények bemutatását kezdjük a vadászokkal, akik a négy, jól ismert kategóriába illeszkednek be, vagyis van egy-egy assault, support, medic és trapper. Az erősítés tagjai egyedi fegyvereket és taktikákat vonultatnak fel (a kasztspecifikus felszerelések, mint a kupola vagy személyi pajzs nem változtak), jellemzően olyanokat, amik az alapjátékban látott, egymást segítő lehetőségeket kisebb vagy nagyobb mértékben felkavarják. A rovarember, Slim (medic) például agresszív, akitől azt várhatjuk, hogy az ellenfelet egyszerre sebző és a heal burst képességének újratöltését gyorsító puskájával belemásszon a szörny képébe, illetve az aknavetőjével megbénítsa annak szaglását, majd ha nyugi van, a gyógyító robotbogarát küldje segíteni. Sunny (support) lerakható pajzsgenerátorral tudja automatikusan védeni társait, valamint képes felturbózni a jetpackjüket amellett, hogy gránátvetővel szórhatja meg a szörnyet. Torvlad (assault) a fő sebző az automata sörétes puskájával és a csuklóra szerelt aknavetőjével, de kapott egy olyan bombát is, ami feltöri a bestia páncélját, a többiek számára könnyen sebezhető pontokat kínálva. Végezetül itt van még Crow (trapper) is, aki leginkább a távolból hatásos; neki egy, a szörnyet lassító sztázispuska jutott és egy olyan mordály, amivel a pajzsot megkerülve közvetlen sebezheti a prédát, s van egy hűséges madara is, Gobi, amely bejelöl minden élőlényt, beleértve a nagy vadat is.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Turtle Rock Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6600 vagy Athlon 64 X2 6400, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560 vagy ATI Radeon HD 5770, 50 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A négy új harcos és a negyedik szörny szépen színesíti az Evolve játékmenetét, de pofátlanul magas árat kérnek ezért.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A négy új vadász és a szörny is szórakoztató újdonságokat hozott.

KONTRA

Rémesen magas árat kérnek az öt újoncért.

55%

A másik oldalon a Behemoth mutatkozott be; ő egy meglehetősen lassú, de pokolian erős, leginkább egy életre kelt sziklára hasonlító izomkolosszus, akivel ügyesen választhatjuk el egymástól a vadászokat. Az egyik támadásával olvadt kőzetet köphetünk, ami a sebzés mellett az utat is elzárja egy rövid időre, aztán megtehetjük azt, hogy a nyelvünkkel magunkhoz húzzuk a célpontot, a fissure képességgel pedig ellökhetjük az ellenségeket, illetve ott van még az a lehetőség is, hogy magunk köré kőfalat húzva kivédjük az érkező csapásokat, vagy az egyik kergetőnket kipécézve szemtől szemben intézzük el a nézeteltéréseket. A Behemoth gyenge pontja (a lassúsága mellett), hogy nem tud ugrani vagy repülni, amit azzal kompenzál, hogy sziklagolyóvá alakulva gördül tovább sebesen – de erre csak viszonylag rövid ideig képes, és nem is mindenhol teheti meg.

NEM ÉRI MEG

Általánosságban elmondható, hogy mindegyik újonc érdekes lehetőségekkel egészítette ki a játékot, és habár van még mit igazítani a karakterek és képességeik közötti egyensúlyon, nagyon is szórakoztató ezek használata. Nagy kérdés persze, hogy megéri-e beruházni, az alapjáték kapcsán ugyanis visszatérő panasz, hogy nincs elegendő tartalom. A válasz röviden az, hogy nem, mégpedig azért, mert túl sokat kérnek értük. A vadászok fejenként 7,5 euróba kerülnek, tehát összesen 30 euróba fáj, ha mindet akarjuk, a Behemoth meg 15 euró. Ennyit pénzt szimplán nem ér ez az öt karakter, bármennyire is jól sikerültek, így csak egy JELENTŐS leárazás esetén vegyétek fontolóra valamelyik beszerzését.

TITAN SOULS

[ÍRTA WARHAWK]

Milyen lehet az a játék, melyben nem kell mást tennünk, „csak" legyőznünk másfél tucat bitang erős főellenfelet? Erre próbál választ adni a Titan Souls, mely az egyszerűnek tűnő külső mögött igen komoly kihívást – és csak azt – tartogat az ide tévedő hősöknek.

Knight Elhanan páncélos lovag, legendás titánpusztító és újabban a legrosszabb rémálmunk. Amint felébred, azonnal leterít egy villámmal, majd már felénk is irányítja hatalmas íját. Gyorsan, egy oszlop mögé! A nekünk szánt lövés megrepeszti a méretes márványtömböt, a mitikus nyílvessző villámokat szórva próbál visszatalálni gazdájához. Kiugrunk az oszlop mögül, egy gyors gurulás a fülünk mellett elzúgó lövedék miatt, majd azonnal célba vesszük a mennyköveket okádó vesszőt. A méret nem fontos, amint a két lövedék találkozik, megfordulnak a villámok, és pár pillanatra lerobbantják a lovag páncélzatát. Itt az idő! Felkapjuk a nyílvesszőnket, megfeszítjük és irányba állítjuk az íjat, majd elengedjük a húrt. Egy villanás, majd egy örökkévalónak tűnő, másodpercnyi néma csend árulja el: célba találtunk. A vesszőt kirántva a lovag által birtokolt lelkek új gazdát keresnek – és minket találnak meg. A világba visszatérnek a színek: Knight Elhanan, a legendás titánpusztító nincs többé. Egy ezzel letudva, tizenkettő még hátravan.

TITÁNOK CSATÁJA

A Titan Souls alapreceptje bitang egyszerű: 18 főellenfélharc, melyek az első vérig zajlanak. A hatalmas titánoknak elég csak egyszer megtaposniuk, lelőniük, megrázniuk vagy lefagyasztaniuk névtelen hősünket, és már kezdhetjük is újra a küzdelmet, cserébe viszont elég egyetlen jól időzített, pontos lövés, és ellenfelünk már ki is lehelte a lelkét. A dolgot tovább bonyolítja, hogy a csatába mindössze egyetlen nyílvesszővel a tegezünkben megyünk, mely azonban mágikus fajta, képes visszatérni a gazdájához, ráadásul

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Acid Nerve

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i5, 4 GB RAM, DirectX 10 VGA 1 GB, 400 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Tizennyolc rendkívül élvezetes csata, tizennyolc mennyekbe repítő pillanat az, amit a Titan Souls kínál. Sajnos azonban semmi többet.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Szuper csaták, melyek végén igazi királynak érezhetjük magunkat.

KONTRA

A titánokon kívül szinte semmi más nincs benne, pedig bőven elférne.

65%

a visszaúton is pont ugyanolyan halálos, mint kilövése után.

Tizennyolcszor kell kitalálnunk, hogy mi a titán támadási sémája, tizennyolcszor kell megtalálnunk a gyenge pontját, és tizennyolcszor kell e kettőnek tudatában végzetes lövést eleresztenünk. Ám hosszú és újrapróbálkozásokkal bőséggel tarkított út vezet eme egy lövésig, a titánok ugyanis kíméletlenül pontosak és ügyesek, nekem például bőven a százas zónában volt az elhalálozásaim száma a játék befejezésekor, és ennek a többszöröse is elképzelhető. És igazából ez adja az egész Titan Souls sava-borsát: a titánok elleni harc nagyon nehéz, de nem megoldhatatlan, minden olyan alkalom, mikor célba talál a nyílvesszőnk, pont annyira kielégítő érzés, mintha nem egy, de akár egy tucat ellenfélen vágtuk volna túl magunkat.

Akár a The Last Guardian szellemi örökösének is nevezhetjük, meghintve némi Dark Soulsszal.

CSAK LELKESEN!

Néhány ilyen pillanat után viszont szép lassan kiderül, hogy mást egyáltalán nem tud a játék kínálni. Nincs benne történet: megyünk előre, mert mást nem tehetünk, megtámadjuk a szörnyeket, mert más választásunk nincs, de igazából még azt sem tudjuk, hogy kit irányítunk és miért harcolunk. Nincs benne a felfedezés élménye sem: tény, hogy nyitott világot kapunk, ám az – nagyon kevés kivételtől eltekintve – egy szép, de üres terep, mely csak arra szolgál, hogy ne egy menüből kelljen kiválasztani, hogy most épp melyik titánnal akarunk megbirkózni.

Pedig volt benne potenciál! A Titan Souls világa a maga pixeles módján nagyon csinos és nagyon ritkán (értsd: egy kézen akár többször is megszámolható mennyiségben) mutat olyan trükköket, melyből, ha többet kapunk, akkor lényegesen elnézőbb lettem volna. Olyan apró, nem túl bonyolult feladványok ezek, melyek tök jól feldobják a titánokra történő vadászatot, de ehhez tényleg az kellett volna, hogy két-három, szinte csak véletlennek tűnő esetnél több is előforduljon belőlük.

Nagyon vegyes érzelmeket keltett bennem a Titan Souls. Amit kínál, abban nincs hiba: a titánok látványosak és halálosak, a harcok mindegyike igazi élmény még akkor is, ha tucatszor kell újra és újra belevágnunk. A probléma az, hogy ez inkább egyfajta (és szó se róla, kiadós) előételnek tűnik: az ember megéhezik tőle a sztorira, a háttérre, valami motivációra, esetleg magyarázatra a befejezés után, ezeket viszont nem kapja meg. Szomorú tanulság ez: másfél tucat nagyon jó csata nem feltétlenül ad ki egy nagyon jó játékot.

Az biztos, hogy a találás egyszerű, és bár a prototípus óta sokat fejlődött, valahogy mégis hiányzik belőle valami.

theHunter PRIMAL

[ÍRTA DZSÉJT] **Az egyik kedvenc filmem az Elveszett világ: Jurassic Park, mert sok dinoszaurusz van benne, meg szafarivadászat. Pont emiatt elsőre úgy tűnt, hogy a theHunter: Primal kilóra meg fog venni. De csak úgy tűnt...**

Minden jól indult. Wilson szólt, hogy itt ez a játék, ami teli van dinoszauruszokkal, én szeretem az ilyesmit, akarom-e. Naná, hogy akartam! Már gyerekkoromban is vadásztak a LEGO-figuráim a műanyag dínóimra. Pedig a játékmenetet bemutató videó baljós előjeleket mutatott, ahogy a képek és a feltűnően sok negatív vélemény is a Steamen. Ennek ellenére optimistán vágtam bele a theHunter: Primalba. Az optimizmusom száz kilométerrel később elkopott.

LESZÁLLÁS A JURASSIC WORLDBEN

A játék kapott egy keretsztorit, ami elmagyarázza, mi végre is vagyunk mi egy dinoszauruszok lakta bolygón. E szerint az Expansive Galaxies Corporation gyarmatosítani szeretné a Primal Edent, ezért elítélteket dobnak le a bolygóra egy machetével és egy trikorderszerű kézi készülékkel. Ha meghalnak, egy derék rokon átveszi a helyüket. E kényszerből lett önkénteseket nevezik pioníroknak – az ő bőrükbe bújunk bele.

Pionírként az egész bolygó helyett elég egy kicsiny, 24 négyzetkilométeres, igen változatos szigetet bejárnunk. A közepén egy vulkán magasodik, azt megmászni külön élvezet. Vannak megszilárdult lávával borított ösvények, dombos mezők, máshol mocsarak terülnek el – bár a víz megjelenítése öt évvel le van maradva a kortól, szóval ez még annyira sem szívderítő látvány, mint egy átlagos lápvidék. Összességében a játék nem förmedvény, de nem is kiemelkedő, viszont a változatosságra nem lehet panaszunk a környezet terén.

A dinoszauruszokba viszont hamar bele fogtok unni, Primal Edenen ugyanis mindösszesen öt faj tengeti mindennapjait. Persze eme szegényes állományt a kötelezőkkel töltötték fel: van jámbor Triceratops, morcos Tyrannosaurus Rex, a valóságnak megfelelő Velociraptor, a Jurassic Park raptorjainak szerepét betöltő Utahraptor és az égről az agyunkra menő Quetzalcoatlus. Négy ragadozó, egy növényevő, ennyi. A dinók egész szépen festenek, az illúziót csak az animációjuk rombolja le. El nem tudom mondani, micsoda élmény, amikor egy Rex helyből piruettezve fordul meg, de egy idő után már erre is csak vállrándítással fogtok reagálni, akárcsak arra, ha leharapja a fejeteket.

LŐDÖRGÉS DINOTÓPIÁBAN

A vállvonogatás oka egyszerű: a theHunter hihetetlenül céltalan. Miután kiválasztjuk a felkínált három férfi és három nő közül a nekünk szimpatikust (kinézetükön kívül semmi eltérés nincs köztük), s betöltődik a sziget, valamint elmúlik az első rácsodálkozás, rájövünk, hogy semmi dolgunk.

Akkor sem történik semmi komoly, ha leülünk egy kőre, akkor sem, ha céltalanul bolyongunk, de még akkor sem, ha tudatosan vadászunk dinoszauruszra vagy egymásra. Hiába írja a bevezető szöveg, hogy nekünk kell felderíteni a bolygót és eliminálni a vadállományt, érdemi látszatja erőfeszítéseinknek nincs. Ha valahol kiirtunk egy falkányi dínót, gyorsan újratermelődnek. Hiába derítjük fel a sziget bármely szegletét, ha meghalunk, a respawn után trikorderünk térképéről minden elveszik, a megtalált ládák, a felderített romok. Kezdhetünk mindent elölről, ami igencsak idegesítő, mert ebben a játékban nagyon sokat kell gyalogolni. Több száz kilométert is lekutyagolhatunk – ez valójában egy sétaszimulátor. Esetleg a túlélés lenne a cél? Aligha! Ha sokáig életben akarunk maradni, keressünk egy romot, üljünk le a sarokba és kész. Az éhen-szomjan halás senkit sem fenyeget, a dinoszauruszok pedig nem abajgatják az embert, amíg észre nem veszik, de mivel az MI-t még az egerem is lekörözi értelemben, ez csak akkor következik be, ha elsütünk egy puskát, vagy fel-alá szaladgálunk a mezőkön.

Még a többi emberi játékostól sem kell igazán tartani, mert 24 négyzetkilométeren még a 16 fős maximum esetén is ritkán botlunk véletlenül egymásba. Ha mégis megtörténne, vagy szépen elsétálunk egymás mellett, vagy megkísérlünk

ADATOK

KIADÓ
Avalanche Studios

FEJLESZTŐ
Expansive Worlds

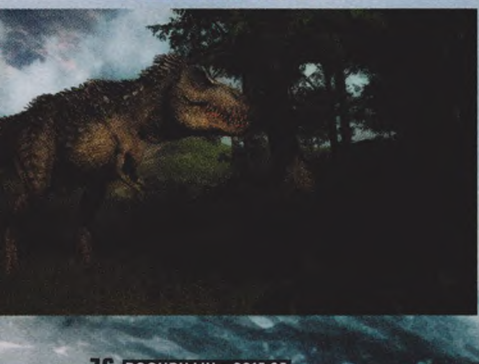
MŰFAJ
túlélő

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

The Forest
2014 (ENDNIGHT GAMES)



FRÁNYA MADARAK

A Quetzalcoatlus az egyik legidegesítőbb eleme / kellemetlen lénye a játéknak. Nehéz lelőni, állandóan molesztálja az embert, és még akkor is felkap, ha nem állsz alatta, ráadásul többségében azonnal öl. Mit lehet tenni? Ha van elég lőszered és türelmed, lelőheted. Ha ezek valamelyike hiányzik, akkor érdemes bemenekülni a fák közé, vagy párszor kicselezni a rusnya dögöt, hogy elveszítse az érdeklődését irántad.

NE ETESD A REXET!

Bármilyen csábító is legyen, ne akarj egyedül Tyrannosaurus Rexre vadászni, hacsak nem gabalyodik bele egy bugba. Nagyon gyorsan megtalál, és egyetlen harapással megöl, így ha kedves az életed, inkább próbálkozz okosan. T-rexre társakkal, öten-hatan érdemes menni; lehetőleg mindenkinél valamilyen nagy kaliberű vagy sorozatlövő puska legyen, és mindenki a testét lője, ott a legkönnyebben sebezhető.

MENJ VELOCIRAPTORRA

Ha viszonylag gyorsan, biztonságosan és lőszert spórolva akarsz XP-t és pénzt szerezni, akkor keress Velociraptorokat! E pulykaméretű állatok a machetével egyetlen suhintással levághatók; elég csak megvárni, amíg felkapaszkodnak rád, és nyissz. Csak arra kell vigyáznod, hogy ne a hátadra ugorjanak. Ha van a közelben tisztás, érdemes kicsalni őket oda, ott ugyanis jól láthatók és kontrollálhatók.

NYÍLLAL DÍNÓRA

Bármilyen hihetetlen, az egyik legjobb fegyver az íj. Ugyan a Velociraptor az egyetlen, amit egy vesszővel megölhetsz, a fegyver csendes mivolta miatt egy idő után megkerülhetetlenné válik. A zaj ugyanis mágnesként vonzza a ragadozókat, és nehéz úgy cserkészni, ha közben a vadászra is vadásznak. A nyílvesszők önmagukban is sebeznek, ráadásul minden találat után egyre gyorsabban vérzik ki az állat.

VADÁSSZ A VADÁSZRA!

Ha észreveszed, hogy egy ragadozó a nyomodba szegődött, ne menekülj előle! Képtelenség lesprintelni őket és iszonyú kitartóak, sok-sok kilométeren át követik az embert türelmesen. Érdemes ilyenkor szembefordulni az állatokkal. A két raptorfajta megfutamítható, ha a falka néhány tagját lemészárolod, a Rex esetében pedig a legjobb, ha keresel egy faüreget és meglapulsz benne, míg elmúlik a vész.

HAZUDÓS TRIKORDER

Kézi készülékeddel beszkennelheted prédád lábnyomát, vagy ha már megsebezted, a vérét, így követheted őt. Érdemes minden lehetőséget megragadni, mert ez az egyetlen, amit a szerkezet még halál esetén is megtart a térképen. De vigyázz: a rossz animáció miatt a nyomok néha nem abba az irányba mutatnak, mint amerre az állat valójában ment! A megoldás? Figyeld, merre mutat a többi nyom.

KERÜLD A VULKÁNT

A sziget közepét uraló hegyet jobb a játék elején elkerülni. Quetzalcoatlusból akár három is körözhet körülötte, a tövében Utahraptor-falkák tanyáznak, és a T-rex is hajlamos arra kódorogni unalmában. Amikor nekivágsz, jobb, ha többen vagytok. Ha egyedül vállalkozol rá, akkor egy távcsöves puskával a fák rejtekéből lődd ki a madarakat, míg egy nagyobb kaliberű puskával levadászhatod a raptorokat.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel 3GHz vagy AMD Dual Core, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 / AMD Radeon HD 2400, 3 GB HDD

A theHunter: Primal sajnos egy céltalan és üres játék, mint a ránk vadászó T-rex gyomra. Szép világ, remek koncepció, gyatra kivitelezés.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A sziget szabadon bejárható, vannak benne dínók, egész szép grafika, és az első pár órában szórakoztató.

KONTRA

Kiegyensúlyozatlan, tét nélküli, bugos, rosszul optimalizált, félkész.

74%

szövetségre lépni az együgyű kézjelek, esetleg a bugos chatfunkció segítségével, netalán megpróbáljuk kinyírni egymást. Tapasztalataim szerint az utóbbi a valószínűbb; sajnos a játékostársak becsületében csak egyszer bízhattam, amikor éppen egy T-rexszel hadakoztunk. Mivel a Rex győzött, nem tudtuk meg, kényszerű szövetségünk kitartott volna-e a préda leterítése után is.

Szóval, a theHunter: Primal túlélésre kihegyezett játéknak nagyon gyatra, hiszen csak akkor kell megküzdenünk az

A dínós téma még ki tudta volna emelni a túlélős játékok posványából, de sajnos az egész elbukik a megvalósításon.

életben maradásért, ha magunk keressük a bajt. Ha viszont sikeresen bajba kevertük magunkat, mondjuk egy Utahraptor falkával vagy egy T-rexszel, akkor az esélyeink a túlélésre rohamosan apadni kezdenek.

VADÁSSZUNK AZ ELVESZETT VILÁGBAN

Dinóra vadászni olyan, mint orosz rulettezni: van esély a túlélésre, csak nem sok. Az egyetlen jó, amit elmondhatok erről, hogy némi célt ad a theHunternek. A lelőtt állatért XP-t és pénzt kapunk; előbbi ahhoz kell, hogy hozzáférjünk a bolt kínálatához, utóbbival pedig vásárolhatunk ebből. Ezzel kiválthatjuk a ládakeresgélést, és halál esetén sem kell már felkutatnunk a hullánkat a felszerelésünkért.

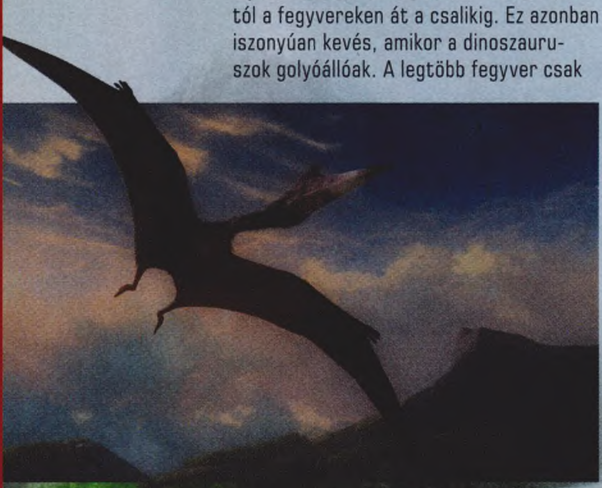
Az Avalanche mindennel ellátott minket, ami a sikeres vadászathoz kell, csak azokból nem vihetünk magunkkal eleget. A pionírok ugyanis gyenge emberek, húsz kilónál többet nem tudnak magukkal cipelni. Ebben minden benne van, a ruhától a fegyvereken át a csalikig. Ez azonban iszonyúan kevés, amikor a dinoszauruszok golyóállóak. A legtöbb fegyver csak a sokadik találat után teríti le a prédát, viszont igen keveset tudunk magunkhoz venni az amúgy is szűken mért lőszerből.

Ezért az embernek muszáj magához vennie legalább még egy lőfegyvert, amibe ugye megint csak kell lőszer, a kiegészítőket pedig meg sem említettem. És máris ott vagyunk, hogy a 20 kilóból 15-öt a fegyverzet elvett. Tízes szinttől ugyan elkezdhetjük a vásárolgatást, de addig a legjobb barátunk az íj lesz, mert ahhoz rengeteg vesszőt találni a szigeten szétszórt ládákban. Persze képzelhetitek, mennyi időbe telik lelőni egy dinót nyíllal; elárulom: két óra, pedig sündisznóvá változtattam szegény Triceratopsot.

Ezekhez még vegyük hozzá, hogy lőni csak vállhoz emelt fegyverrel lehet, ami kínosan lassú folyamat a játékban. Pionírunk azonban nemcsak gyenge, kitartása vetekszik egy asztmás öregemberével. Száz métert sem tud lesprintelni, és a slusszpoén: képtelen ugrani! Az olyan dolgokról már csak futólag emlékezek meg, hogy például a legtöbb ragadozó instant gyilkol. Oké, a Utahraptornál van egy csekély esélyünk arra, hogy átvészeljük a mellkasunk felhasítását, csak az általában falkában vadászik. A szárnyas dögnél meg néha túlélhetjük, ha aláhullunk az égből, miután felkapott és elengedett.

VADÁSZOM, UTAMBÓL KOTRÓDJ!

A theHunter: Primal legnagyobb baja talán az, hogy nincs befejezve. Szinte minden héten jelenik meg hozzá egy méretes frissítés, és valószínűleg ez még jó darabig nem fog változni. Talán még egy évet beleölhettek volna az Avalanche-nál, hogy bevarrják azt a számtalan sebet, amiből vérzik, mert ebben a formában ennyi pénzért csak akkor érdemes megvenni, ha már tényleg nem tudjuk, mire szórjuk el a vagyonunkat – de talán még akkor is lehet jobb játékot találni.



[ÍRTA WILSON] HABÁR A PUZZLE QUEST-SOROZAT A HATÁROZOTTAN GYENGE MARVEL PUZZLE QUEST ÓTA KÉNYSZERPIHENŐN VAN, A MÖGÖTTE ÁLLÓ AUSZTRÁL INFINITE INTERACTIVE-OT PEDIG MINTHA ELNYELTE VOLNA A FÖLD, A MŰFAJBAN MÉG VAN ANNYI TARTALÉK, HOGY LEHESSEN BENNE ÚJAT ÉS JÓT MUTATNI – ÉS PONT ILYEN AZ IRONCAST.

Az Ironcast ugyanis vérbeli Match-3 játék, azaz azt a stílust erősíti, melynek gyökerei egészen a nyolcvanas évekig, tulajdonképpen a Tetrisig nyúlnak vissza, de igazából a 2001-es Bejeweleddel vált igazán népszerűvé, és tulajdonképpen a Bejeweled lett a szinonimája. Pont olyan játékfajta ez, amit nem nagyon kell bemutatni senkinek, és amivel még azt a korosztályt (elsősorban az időseket) vagy társadalmi csoportot is rá lehet venni a videojátékozásra, akiket amúgy teljesen hidegen hagy, vagy éppen taszít az egész. Na, az Ironcast nem nekik szól, hanem a Puzzle Quest közönségének, akik értékelik ugyan az alapokat, de jobban szeretik, ha azt jól be is csomagolják, eset-leg komplexebbé is teszik.

GŐZ HAJTOTTA ANGLIA

Az Ironcastnak ez pedig nem csak, hogy maradéktalanul sikerült, de nem túlzás állítani, hogy a Match-3 műfaj egyik legjobb darabja, és a Puzzle Quest méltó utódja. Témája ugyan teljesen más, hiszen fantasy helyett itt egy steampunk világ vár ránk, inspirációs forrása pedig nem kizárólagosan a Bejeweled, hanem a roguelike műfaj egyik alapvetése, az FTL is. Ami pont azon a Kickstarteren kezdte az életét, ahol az Ironcast is, és ugyanazt az utat járták be: egy már tulajdonképpen kész játékhoz kértek készítőik minimális összeget, hogy a befolyt támogatást a mű véglegesítésére, elsősorban tesztelésére költhessék, és ne arra, hogy évekre elvonuljanak a könnyen megszerzett pénzalappal, hogy aztán az ígéreteik negyedét se váltsák valóra.

De mégis mi a csudát tudtak átemelni az FTL-ből egy ilyen típusú játékba? Elsősorban a történetvezetést: az Ironcast világa a Franciaország és az Anglia között húzódó több évszázados feszültséget tolja túl, kirobbantva egy modern háborút a két nemzet között, amit elsősorban már nem sima gyalogosegységek vívnak, hanem akár hét méter magas lépegetők, úgynevezett Ironcastok , melyek gentlemanek módjára küzdenek a csatatéren.

ÜSS, VÁGJ!

A harcrendszer ugyanis körökre osztott, a játékmenet pedig igazából úgy komplexebb egy sima Match-3 játékhoz képest, hogy az nem válik az átláthatóság kárára – a rövid tutorial tényleg a világon mindent megmagyaráz, és már az első két meccs alatt kiderül, hogy itt egy borzasztóan addiktív gameplay lapul a külső alatt.

> A KICKSTARTERES GYŰJTÉS A SEMMIBŐL JÖTT, A VÉGEREDMÉNY VISZONT IGAZI PROFI MUNKÁRA VALL.

Ott vannak például a játéktéren összekötésre váró elemek. Mindegyiknek van szerepe: a zöld a javításra szolgál, a narancssárga az energiát adja, a kék a hűtőfolyadékot, a rózsaszín pedig a lőszert. Az Ironcastok két fegyverrel rendelkeznek, ezek elsütéséhez kell a muníció és az energia, míg a hűtőanyagot elsősorban a pajzs, illetve a mozgás zabálja fel. A pajzs értelemszerűen extra védelmet jelent a lövedékekkel szemben, amíg ez aktív, addig azon a sima golyók át se mennek; mozogni azért fontos, mert így nehezebb eltalálni a lépegetőt. Természetesen mindezek elsütésének van egy nyersanyag-követelménye, amit a fegyverek esetében nem nagyon lehet megkerülni, mozgásnál / pajzsnál pedig például azért nem érdemes, mert ha nincs elegendő hűtőfolyadék, akkor védekezés helyett saját magunkat sebezzük meg.

A játékmenet mélységét pedig pont ez adja: azt kitalálni, hogy az adott körben pontosan mit is érdemes csinálni, mely nyersanyagot kell mindenképp beszerezni, mikor ajánlott védekezni vagy támadni. Ez már csak azért is fontos, mert a történetvezetés furcsa: az Ironcast küldetésekből épül fel, mindig 2-3 közül lehet választani. Néhol nyersanyagot kell gyűjteni, máskor egy adott körmennyiségig életben maradni, a legtöbbször pedig szimplán csak elpusztítani az ellenséget. Bizonyos számú kör után pedig elkerülhetetlenül jön egy bossharc. Ezek a legkeményebb, legdurvább missziók, ahol rettentő hátrányból kell nyerni egy esetenként csaló gép ellen... és ha bármikor meghalsz (akár egy sima küldetés alatt), mindennek vége.

Mármint tényleg mindennek: a roguelike véna itt jön képbe, egyetlen élet van csupán, halál esetén jön a game over. Szerencsére van egy globális szintlépőrendszer, vagyis a halál ellenére lehet permanens előnyöket szerezni, ráadásul a szintekkel együtt új, irányítható (egyedi képességekkel rendelkező) szereplők és új lépegetőtípusok nyílnak meg. Az Ironcast könyörtelensége viszont nem hajlik szadizmusba, sőt, a roguelike elemek, na meg a tökéletesre csiszolt játékmenete miatt botrányosan addiktív, letehetetlen – és kihagyhatatlan!

Az Ironcastok fejlesztése, az új fegyverek, kiegészítők, különleges képességek megnyitása elképesztően addiktív tud lenni.

ADATOK

KIADÓ **Ripstone**
FEJLESZTŐ **Dreadbit**
MŰFAJ **match-3**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Pentium G630, 2 GB RAM, AMD Radeon X850 XT, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Ironcast műfajának egyik legjobbja, amely lineáris történetvezetéssel lehet, hogy jobb lenne, de így is közel tökéletes.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Tökéletesre csiszolt játékmenet, kiváló hangulat, nyitott fejlődés.

KONTRA

Egy lineáris kampány nem lenne rossz.

85%

[IRTA WILSON] **Újabb hónap, újabb Zen Studios-féle flipperasztal. Mondhatnánk, elképesztő tempóban dolgozik a magyar csapat, hiszen még alig kezdtük meg a high score feljebb tornászását az Iron & Steelben, máris itt a következő lehetőség.**

Az ugyanis elképzelhetetlen lett volna, hogy a Marvellel is remek kapcsolatot ápoló magyar stúdió kihagyja a hazai mozikat is meghódítani készülő második Bosszúállók-film adaptációját, különösen azután, hogy 2012-ben nem szimplán egy fantasztikus asztalt készítettek hozzá, de igazából az egész Pinball FX 2 / Zen Pinball család egyik legjobbját. És éppen ezért nagyon könnyen össze lehetett volna dobni a ráadást, mindent átemelve az elődből, amit csak lehet, de az Avengers: Age of Ultron természetesen nem így fogant – vannak benne ugyan visszatérő elemek, de azért ez egy teljesen új koncepcióra épül.

ULTRON NYOMÁBAN

Igaz, ez az induláskor annyira nem látszik, hiszen rögtön egy multiballal lehet indítani, pont úgy, ahogy a Guardians of the Galaxy esetében, azzal a különbséggel, hogy itt a választás opcionális. Persze kár lenne kihagyni, mert jó löketet ad a pontszámhoz, és remekül rá is hangol a sebességre – az Ultron ugyanis pörgős, méghozzá kifejezetten, amit elsősorban annak köszönhet, hogy az asztal alsó fele szinte tök üres, minden érdekességet a felső részre sikerült betuszkolniuk a tervezőknek.

Ez természetesen nem jelenti azt, hogy az asztal sivár lenne, sőt, úgy sikerült látványossá, színessé tenni, hogy nem vitték túlzásba a villódzó fényeket vagy az alappalettának használt vörös-arany-kék színkombinációt, bár értelemszerűen az összhatás azután üt igazán, hogy az ember már elfáradt a moziba, és megnézte az Avengers-csapat új kalandját. Az biztos, hogy az elrendezés kifejezetten remek lett, a jobb oldalt elfoglaló fő rámpa (melyből összesen három van) egyáltalán nincs útban, és a pályán kívül zajló harc sem takar be, sőt, iszonyatosan jól hozzájárul a hangulathoz. Természetesen a minijátékok sem maradhattak ki. Hawkeye-jal belső nézetből kell lövöldözni, a Vasember pedig ökölharcba bocsátkozik Ultronnal.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nem ez a stúdió történetének legjobb asztala, de tisztességes, jó adaptációja a filmnek.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Kiváló hangulat, jó pályadizájn.

KONTRA
Rettenetes szinkronhangok.

80%

HŐSKAVALKÁD

Persze a többi képregényes asztalhoz hasonlóan ez is tökéletesen élvezhető az alapanyag ismerete nélkül – pont ezt a célt szolgálják a szokásos küldetések, amikből most is sikerült egy nagyobb csoportnyit megálmodni, mindegyiket a legnagyobb Marvel-hősökre szabva. Black Widow vallatni próbál, Hulk és a Vasember egymást pofozza, Thor pedig egy össztüzet kísérel meg visszaverni. Ennek ellenére pont, hogy a főszereplőkkel van a legnagyobb baj, egész pontosan az őket megszólaltató színészekkel, lévén a casting nem sikerült tökéletesen. Legtöbbjük túlságosan is erőltetetten próbálja felvenni a hollywoodi ikertestvér hangszínét és hanghordozását, de ez kizárólag a Robert Downey Jr. klónnál sült el tökéletesen, a többieknél már inkább zavaró a hangazonosságra való törekvés – lehet, hogy jobb lett volna, ha hagyják az eredeti hangjukon megszólalni őket.

Flipper, Marvel, szerelem: a Zen Studios továbbra is remekül tudja adaptálni a flippervilágtól talán idegen alapanyagokat.

Ami viszont remekül sült el, az a nehézségi fok bevezetése; erre eddig nem volt példa, de kifejezetten jól működik, és maximalizálja a potenciális játékosok számát, hiszen most már tényleg nincs semmi akadálya annak, hogy egy, korábban flipperrel egyáltalán nem foglalkozó ember is próbára tehesse magát. Az Avengers: Age of Ultron nem maradandó, nem klasszikus, csak egy jól kinéző, remekül átlátható, kiváló asztal, amely maximálisan hű az alapanyagához, és hozza azt a szintet, amit a Zentől már megszoktunk és elvárhatunk. Avengers, assemble!

DEAD SYNCHRONICITY
TOMOREOW ▪ COMES ▪ TODAY

[ÍRTA KREDENC] **A videojátékok történetében rengeteg disztópiával találkoztunk már, hiszen a posztapokaliptikus világ ábrázolása népszerű téma – ám kevés olyan alkotás született, mely annyira plasztikusan mutatná be, mi vár ránk egy világégés után, mint a Fictiorama bitbe öntött (rém)látomása.**

Minden egy pénteki napon kezdődött – és minden véget is ért akkor. Úgy értem, tényleg minden: az egész civilizált világunk, minden vívmányunk, az elektromosság, a kommunikáció, az egész úgy, ahogy van. A Nagy Hullám után nem maradt más, mint üres romok és halottak – és még ők voltak a szerencsésebbek. Az életben maradottak közül sokan megőrültek; mások (az „üresfejűek") elvesztették emlékeiket, és nemcsak arról, kik ők – voltak, akik arra sem emlékeztek, mi az étel, hogyan vagy miért kellene enniük. És aztán ott voltak a „szétoszlottak":

ADATOK

KIADÓ
Daedalic

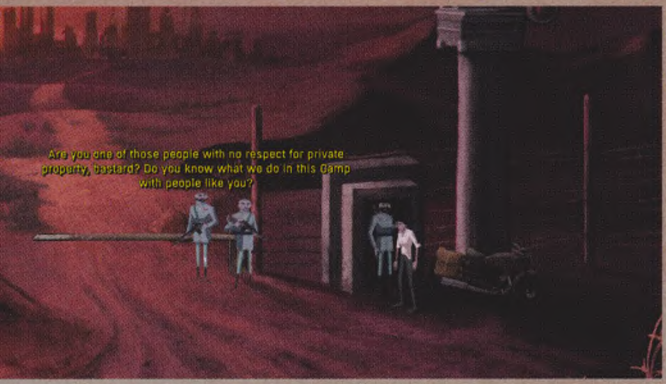
FEJLESZTŐ
Fictiorama Studios

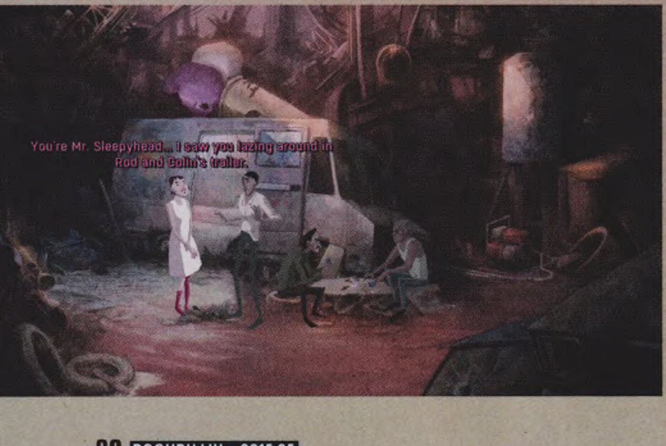
MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Papers, Please
2013 (3909)





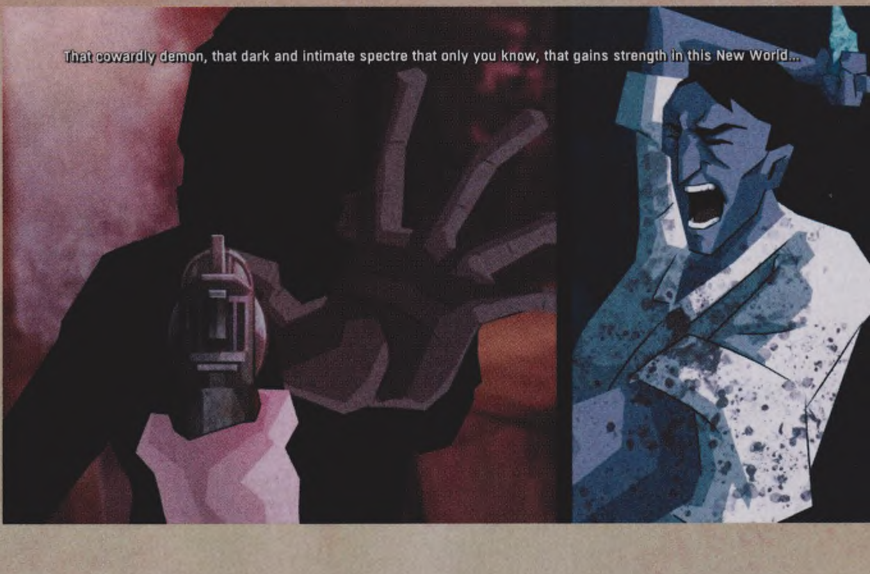
emberek, akiket különös kór vert le a lábukról, és lázas transzállapotban látomásaik támadtak: állításuk szerint egy Földalatti Országúton jártak, ahol más sorstársaikkal vagy épp rég halott emberekkel találkoztak, látták és megjósolták a jövő eseményeit, míg szörnyű kínok között testük sejtekre hullott szét, és nem maradt utánuk más, csak egy bűzlő, barna tócsa. De azok sem jártak jobban, akiket elkerült e rettenetes ragály: a civilizáció romba dőlésével az emberből előbújt igazi természete, felszínre törtek az állati ösztönök, a kormányok eltűnésével megszűntek a törvények. Az erőszak és fosztogatás újabb nagy hullámként söpört végig bolygónkon, a kisemmizettek és túlélők menekülttáborokba gyűltek össze, melyek felett fokozatosan átvette a kontrollt a katonaság, hogy végül senkit se engedjenek se be, se ki, fegyverrel őrizve a bent vegetálókat. A szögesdrót-kerítések mögött új társadalom alakult ki, saját törvényekkel, ügyeskedőkkel, besúgókkal. Akit pedig elért a kór, azért eljött a Takarítóbrigád, hogy elvigye őt a kerítésen túlra, ahonnét még senki sem tért vissza.

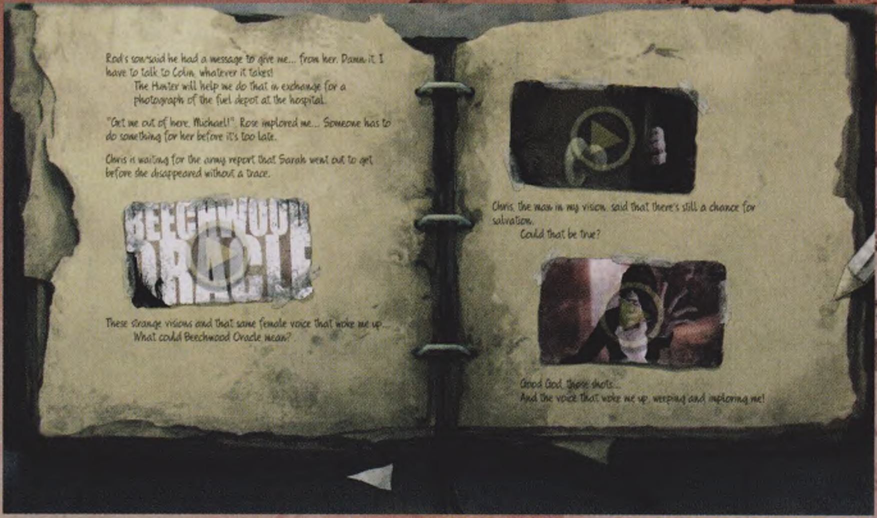
Sajnos nagyon ritka, mikor egy játék komoly témákat feszeget, pedig ez a kalandjáték is remek példa arra, hogy szükség van rá.

APOKALIPSZIS MOST

A játék főszerelője Michael, és szándékosan nem írtam azt, hogy „hőse", hiszen ebben a világban nincsenek, nem lehetnek hősök. Itt mindenki a maga pecsenyéjét sütögeti, mindenki a saját kis tyúkszaros életét menti – olyan mese ez, ahol a lovagok simán beáldozzák a királykisasszonyt, hogy megmeneküljenek a sárkánytól. Igaz, ez nem is egy lányregény, hanem a legsötétebb középkor, ahol az első szabály, amit Mike megtanul a Vadásztól: „tedd, amit meg tenned kell". Emberünk amúgy sincs túl jó passzban: „üres fejjel" találtak rá az utcán, rongyokban; megmentője, egy volt kormányhivatalnok, Rod és felesége saját lakókocsijukban ápolják egy tábor közepén, és amikor magához tér egy női hang szólongatására, az ég világon semmire sem emlékszik. Miután mindent megtud a Nagy Hullámról, vendéglátója sötét titkára is fény derül: a házaspár Colin nevű gyermeke is elkapta a szörnyű betegséget. Állítólag van egy szérum a kerítésen túl, ám ahhoz ki kellene jutni – ha Mike-nak sikerül szereznie belőle, Ron segíthet neki, hogy visszaszerezze múltját. Egyszerű, tiszta alku – tedd, amit tenned kell!

Emberünk így aztán elindul, hogy teljesítse a lehetetlennek tűnő feladatot, ami mégis az egyetlen esélye arra, hogy kiderítse, mi folyik körülötte. Mert időnként széthull körülötte a világ, a női hang a fejében segítségért könyörög, és amit lát, az sem szívderítő, sőt. Végignézheti, amint a Takarítóbrigád elhurcol egy idős asszonyt, a segítségére siető férfit pedig lelövik. Aztán felbukkan a Vadász, a tábor mindenese, aki bármit be tud szerezni, ha te is adsz





cserébe valamit. És ott van Rose, a fiatal lány testébe zárt gyermek, akit jó pénzért bárki magáévá tehet egy koszos priccsen. Nincsenek törvények, nincs erkölcs és és nincs fekete-fehér igazság, csak egyetlen mozgatórugó, ami hajt előre mindenkit: túlélni, bárhogy és bármi áron.

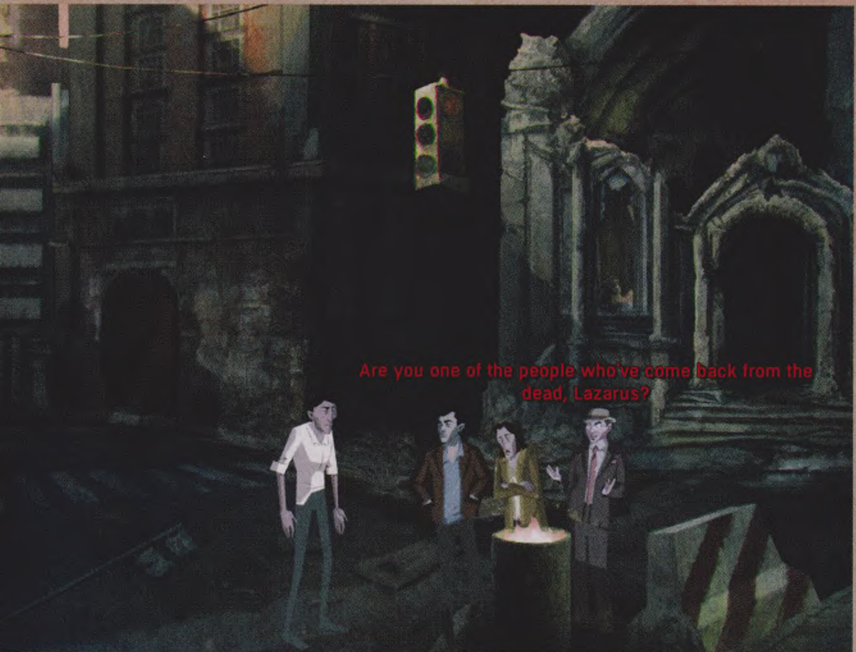
A HALÁL ÚTVESZTŐJE

Mike tehát teszi, amit tennie kell, és őt irányítva te is. A Dead Synchronicity egy klasszikus kalandjáték, amelyben nincsenek logikai feladványok (egy kivételével, de az sem okoz nagy gondot), csak sok beszélgetés és tárgygyűjtögetés. Miután pedig sem helyszínből, sem összeszedhető cuccból nincs sok, elakadni sem nagyon tudsz, hiszen a próbálkozás, a „használj mindent mindenen és mindenkin" elve előbb-utóbb sikerre vezet, a pixelvadászatot pedig a szóköz billentyű eliminálja, amivel felvillanthatók az interakciós pontok. Emiatt a játék a bonyolult, csavaros kalandcímek szerelmeseinek nem is lesz nagy falat – első nekifutásra simán végig lehet futni rajta 4-5 óra alatt –, de úgy érzem, ez nem is olyan nagy baj. Annyira erős ugyanis a narratíva, olyan erősek a játékost érő ingerek, méretes pofonok és aljas gyomrosok, hogy bőven elég ezeket feldolgozni, így néha hálás voltam a készítőknek, hogy egy-egy etapon gyorsan túljuthattam, és utazhattam a sztori hullámain. A kihívás itt nem az elvégzendő feladatokban van (ezek elég egyértelműek, és szerencsére pár zökkenőt leszámítva logikusak is), hanem abban, hogy feldolgozd mindazt, ami a szemed elé tárul – és ezt tessék komolyan venni!

Ahogy ugyanis az a fentiekből is kiderülhetett, a DeadSync egy felnőtt játék, felnőtteknek – jómagam a végigjátszást követően, hajnali háromkor kiültem a ház elé, és jó mélyeket lélegezve próbáltam helyére tenni a dolgokat. Apropó végigjátszás: készülj fel rá és ne lepődj meg, hogy a játék egy óriási cliffhangerrel ér véget, a készítők ugyanis eleve kétrészesre tervezték alkotásukat, a második, „Undergound Highway" alcímű fejezet már készül, és a kiadó ígérete szerint addig kapunk egy szöveges kalandjátékot is ingyen, amely elmeséli az előzményeket. Persze aljas dolog pont a csúcsponton abbahagyni egy ilyen erős narratívájú alkotást – úgy lógtam a semmi szélén a stáblista alatt, mint tavaly a Broken Age első felvonásának áll-leejtős fináléja közben. Jelzem, Tim Schafer mester szerintem simán bevállalná magának az Oliván fivérek munkáját...

A SÖTÉTSÉG MÉLYÉN

Mert a Dead Synchronicity bizony három testvér szerelemgyermeke. A Fictiorama nevű kis spanyol stúdiót Alberto, Mario és Luis Oliván hozta létre, és az egész játékot ők készítették, pár bedolgozó barátjukkal kiegészítve. Amit pedig összehoztak, azt bármely nagy műhely megirigyelhetné. A látványvilág egészen pazar, simán elmenne egy moziban is animációs filmnek, a grafika és az egészen kimagasló (szintén a srácok által jegyzett és feljátszott) zenei anyag tökéletesen passzol a hangulathoz, miliőhöz – nem túlzás azt mondani rá, hogy igazi mestermunka, ami egy első játékos csapattól zavarba ejtő teljesítmény. Fura módon nekem az egyetlen bajom az volt, amiről nem is a bratyók tehetnek: a szinkron sajnos néha nagyon amatőr, ami azért furcsa, mert ez az amúgy Kickstarteren beindult játékot kiadóként felkaroló Daedelic sara, hiszen a német kalandműhely reszortja volt a hangszínészek szerződtetése és a felvételek elkészítése. Bár Mike rendben van, és szerencsére a főbb szereplőkkel sincs nagy baj, néhány figura annyira kilóg a sorból, hogy az képes kizökkenteni az embert a valóban teljes beleélésből. Kár érte, bár ez mit sem von le az Oliván-család teljesítményéből – az ő munkájuk, nem győzöm hangsúlyozni, példaértékű, és közel áll a tökéletességhez. Nem az, de majdnem. Nem klasszikus, de majdnem. Mindezekkel együtt azonban olyan élmény, amit kár lenne kihagyni, és olyan nyomot hagy az ember lelkében, amelyet egyhamar nehéz elfelejteni. A Dead Synchronicity az idei év egyik legjobb kalandjátéka, amit nemcsak a műfaj szerelmeseinek ajánlok, de mindenkinek, aki szereti a komoly, érett, felnőtt alkotásokat. Csak tessék egy nagy levegőt venni és jól felvértezni a lelketeket, mielőtt belenéztek a jövőbelátó üveggömbbe...



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8600 GS / ATI Radeon HD 3470, 4,5 GB HDD

Felnőtt játék felnőtteknek, elképesztően kiforrott alkotás egy kezdő csapattól, nemcsak a műfaj rajongóinak.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Nagyszerű látvány és zene, kimagasló narratíva.

KONTRA

Pár tervezési baki, néhány gyenge szinkronhang.

80%

MAKING HISTORY
THE GREAT WAR

[ÍRTA TIKA] A „csináljunk történelmet" nem új ötlet, és semmiképp nem egyedi az összetettebb stratégiák világában. Lám, Paradoxék is milyen szépen megélnek a Clausewitz-szériából, pedig igazából mindig csak egyetlen kérdést feszegetnek: vajon te jobban csinálnád?

A Making History egy kevésbé ismert széria, sőt, a NatGeo csatornán futó névrokon (híres történelmi személyek életét rekonstruáló tévésorozat) előbb jutna eszünkbe, mint az, hogy a massachusettsi Muzzy Lane stúdió már 2007 óta életben tart egy grand strategyt ezen a néven. A két korábbi epizód, a The Calm & The Storm, valamint a The War of the World című fejezet a második világháborút mutatta be meglehetősen egyedi szemlélettel, noha ez a látásmód és a precíz kivitelezés nem mindig járt kéz a kézben – hozzáteszem, a fejlesztők becsülettel toldozgatták mindkét produktumot. A The Great War már egy kiforrottabb konstrukció, és ami még fontosabb, végre egy olyan témát dolgoz fel, amivel könnyű azonosulni. Mert ugyan ki ne akarná újraírni Trianont, és bekebelezni Európát?

Kevés olyan játék jelent meg, amely az I. világháborút helyezi a fókuszba, és egyszerre tudja megjeleníteni a háttérben zajló ipari erőfeszítéseket a frontokon folyó véres anyagháborúval, beleértve a tömegekben gépágyúk elé terelt katonákat. Már pedig a The Great War ilyen. A forgatókönyv ismert: 1914. június 28-án Ferenc Ferdinánd főherceg, a Monarchia örököse merénylet áldozatává válik Szarajevóban – az eseményeket viszont ettől a pillanattól kezdve szabadon alakítod. A világ lesz a játszótered, ahol bármely ország megszemélyesíthető, de persze vannak kiemelt nemzetek – a brit, német és francia birodalom ebben a kontextusban megkerülhetetlen, ahogy az olaszok, oroszok és amerikaiak is, miközben a legelső felkínált választás az Osztrák-Magyar Monarchia trónja. Minden irredenta elképzelés (egykori szülőföldről való ábrándozás), nacionalista mozgalom szerephez jut, vallási irányzatok, gyarmati felkelések hírei jutnak el hozzád, karöltve olyan ismert vagy kevésbé ismert történelmi eseményekkel, mint a Berlin-Bagdad vasútvonal építése vagy a Panama-csatorna megnyitása. És még csak nem is muszáj fejest ugrani a mélyvízbe, ugyanis a tartalék szcenárió az 1912-es esztendőre helyezi át a kindulási időpontot, adva némi haladékot az elkövetkezendőkhöz.

NE MÁR, NINCS FELIRAT?

Egy ország gondja nyomja tehát a játékos vállát, amely eme – körökre osztott – vészterhes időkben nem gyerekjáték. Először is a Great Warban az oktatómód kötelező – inkább csináld végig kétszer, mintsem hogy borjúként bámulj a kusza pixelekre, amit világtérképnek bátorkodtak nevezni a készítők. Az, hogy csúnyácska, még hagyján, de látszólag olyan alapvető információk hiányoznak, mint a városok, régiók nevei – no persze, miért nem figyeltem jobban földrajzórán. Tanár úr kérem, én készültem, de valahogy a Vardar Banovina tartományra kapásból nem tudnék rábökni, márpedig e területért Bulgária beszállt volna az oldalamon a világháborúba. A lényeg, hogy a nevek megvannak, csak éppen tapogatni kell az egérrel. Amúgy a grafikai megjelenítés egészére jellemző, hogy az információt szeretik táblázatokban, adatlapokon eldugni, kívülről pedig szinte semmit nem látni ebből. Pedig az információ hatalom, a tudás édesanyja meg az ismétlés, úgyhogy két nap után már vakon is megmondod, mennyi a széntermelés a cseheknél.

ADATOK

KIADÓ
Muzzy Lane Software

FEJLESZTŐ
Muzzy Lane Software

MŰFAJ
grand strategy

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Hearts of Iron III
2009 (PARADOX)

Making History II: The War of the World
2010 (MUZZY LANE SOFTWARE)

GYŰJTSD A VASAT ÉS A FÉMET, EZZEL IS A HAZÁT VÉDED!

Alapvetően a játék két igen erős pilléren nyugszik: az egyik az ipari háttér úgy en bloc, a másik pedig a háborús szakasz. Egy ország gazdaságát alapjaiban határozzák meg a természeti kincsek, az olajlelőhelyek száma, hogy hol bányásznak szenet, vasat, milyen a mezőgazdaság. Nos, e kérdésekre a választ a régiókban kapod meg, és ahol megjelenik egy bánya, ott fokozhatod a kitermelést, a farmokat gépesítve felpörög az élelmiszer-előállítás; szintén itt lehet a vasúthálózatot bővíteni, amelynek kiemelt szerepe lesz mind a termelékenység, mind a későbbi háborús logisztika terén. Persze Európa nem Texas, tehát ha valami hiánycikk, akkor az olajra bizton voksolhatsz, az acélgyártáshoz pedig ahol megvan a nyersvas, ott nem biztos, hogy találsz szenet, de erre találták ki a világpiacot. Ami hiányzik, megveszed, import-export szerződéseket kötsz, miközben fél szemmel a közút-vasút-hajózás hármas szabad kapacitását figyeled. Minden, ami mozgással jár (áruforgalom, hadsereg gyors áthelyezése) vagonokat, rakteret, teherautókat igényel, valamint a szállítás módjának megfelelő üzemanyagot.

Némely régióban nagyvárosokat találsz, ide kerülhetnek a feldolgozóüzemek, külön rubrikába pedig a speciális létesítmények, kiképzőhelyek, kórházak (MPU növelés), erőművek. Ismeritek a legendát a komcsi hűtőgyárról? Bármennyi alkatrészt visz haza a dolgozó, mindig tank jön ki belőle. Na, itt is hasonló a helyzet, minden üzem többféle terméket állít elő, a textilesek például békeidőben gyárthatnak szatént, de bármikor át lehet pöccinteni fegyvergyártásra a gépsorokat, a járműipar pedig teherkapacitásról és repülőgép-alkatrészről azonnal átállhat tankokra és bombázókra. Ettől a Muzzy még nem találta fel a spanyolviaszt, viszont ahogy az egészet összerakta, az kifejezetten ötletes.

A grand strategy játékok sose voltak szépek, és egy ilyen független játéknál ez hatványozottan igaz. De nem is ezért szeretjük a műfajt!

TIPPEK, TRÜKKÖK

VÉDD MAGAD!

Minden határrégióban állomásozzon legalább 2 divízióni gyalogos – igen, a tengerrel határos területeken is, mert gyakoriak a partraszálló hadművelettek (utóbbihoz elég a vízbe irányítani a bakákat, és a Transport opcióra kattintani). A csapatmozgásokat párhuzamosan hajtja végre a gép a kör végén, szóval offenzíva esetén maradjon hátvéd is, mert ha a terület üres és ellentámadás jön, koppansz!

KELL AZ ANYAG

A nyersanyag-kitermelés kétféle módon növelhető. Az egyik a bányánál beállítható Prospecting funkció, tehát a feltárás növelése (Undeveloped matériáknál kötelező ezzel kezdeni), majd az Expand Outputra átállva a kitermelés üteme is felgyorsítható idővel. A másik fontos összetevő a logisztika, az úthálózat minőségi javítása mindenféle termelékenység alapvető záloga – ez a régiókban adható ukázba.

SZÁZ VASUTAT, EZERET!

Minden játék elején mérd fel a nyersanyagokat – nem baj, ha csak a textilgyártás megy (ehhez ugye elég a szén és a kaja), az is komoly bevételeket termel. Ami pénz pedig befolyik, az mehet az importba. Halmozz fel nagy készletet egyszeri vásárlásokkal (Single Turn kapcsoló) vasúti kapacitásból és szénből – háború idején a gyors átcsoportosításokhoz, a hadsereg mozgatásához szükség lesz rá.

TENGERI FARKASOK

A tengeri csatákban mindig a nagyobb kaliber lő először, tehát a sok kis egység kevés eséllyel győz le pár nagyot, ugyanakkor a tengeralattjárók egyik legfontosabb jellemzője, hogy ha nincs romboló (destroyer) az ellenségnél, akkor övé az első lövés, plusz még kritikus sebzés bónuszt is kap. Tanulság: mindig legyen romboló a kötelékben, ha pedig az ellenfélnél nincs, akkor építs sok tengeralattjárót.

SCHLIEFFEN-TERV

Annak idején a francia-német határ mindkét oldalán komoly erődítményrendszereket építettek fel. A németeknek persze erre is volt terve: Belgiumon és Hollandián át benyomulni, ahol a védelem jóval gyengébb, miközben délen defenzív taktikával bevárni, amíg az északi seregtest ívben az erődök mögé kerül, és a harapófogó bezárul. Ez kérem szépen, gyönyörűen működik a játékban is, tessenek használni!

BARÁTI TŰZ

A támadásokat mindig előzze meg tüzérségi összevonás, reptérépítés (5 kör), aztán rombolj. Viszont, ha előreküldöd a hadsereget, a baráti tűz itt is él, tehát a howitzerek őket is szecskázzák. Ezért kell a felderítőballon, repülő, amelyek eltérő magasságon közlekednek. A ballonok, korai vadászok (Fighter) sebezhetők még a földről is, a bombázó (Rigid Airship) és az újabb generációs vadászgépek viszont már nem.

TÚL A BALKÁNON

A Monarchiával játszva a Balkán meglehetősen szegényes terep, a zsírosabb falatot talán a román olajkutak és a fejlettebb bolgár régiók jelentik. Az oroszokat és az olaszokat kerüld leginkább; előbbiek a végtelen emberanyaggal fárasztnatnak ki, utóbbiak pedig a nehéz tereppel (hegyi vidék – mountain infantryből „készíts" sokat). A görögök viszont könnyű ellenfelek, és nem törődik vele a kutya se, ha arrafelé koszálsz.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Pentium 4 CPU, 2 GB RAM, SM 2.0 256 MB VGA, 2 GB HDD

A körítés nem sikerült fényesen, az első betöltés szerintem több áldozatot szed, mint a spanyolnátha, de ha túljutsz rajta és kötsz bizonyos kompromisszumokat, akkor jól fogsz szórakozni.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szépen összerakott gazdaság, a kereskedelem és a logisztika ötletes, valamint a háborús elemek sem rosszak.

KONTRA

A diplomácia és a vallási/etnikai kérdések terén fakocka egyszerűség, a világtérképen szinte semmi érdemi információ nincs, plusz nem is szép.

70%

Logikus, hogy a századelőn a szén volt a meghatározó, ez szinte minden folyamathoz kell, és erre rakódik rá a többi nyersanyagigény, aztán az emberi munkaerő, amit itt MPU-ban mérnek, és a végtermék vagy kereskedelmi forgalomba kerül – kvázi pénzzé változik –, vagy valami kézzelfogható születik, mondjuk finomított nyersanyag, hadigépezet, esetleg vegyi gránát.

EGY PILLANGÓ MEGREBBENTI SZÁRNYÁT...

A Great Wart nem úszod meg háború nélkül – egyszerűen megmozdul a világ, dőlnek a dominók, és az egyiknek biztos az útjában állsz. Elrendeled a mozgósítást, erődítményrendszereket emelsz a határokon, és szó szerint ömlesztheted a frontra a katonákat (már ha a közlekedési kapacitás engedi). A harcrendszer egyszerű, régiós alapú körökre osztott mozgás, némi kockázás a háttérben a terepadottságokkal, lövészárkokkal és a szomszédból indított tüzérségi zárótűzzel, amit felderítőgépek, ballonok pontosíthatnak, plusz a morális tényezők. Mindenféle feladatra van emberünk, a mérnökök a lövészárkok ellen kapnak bónuszt, a tengerészgyalogosok a partraszállásra, és az első világháborúban megjelenő új fegyvernemekből, lásd a tengeralattjárókból vagy a tankokból is kijut bőven. A légierő is meghatározó szerephez jut – a földi csapatoknak még sosem volt ekkora szüksége a támogatásra, ugyanis a beásott, megerősített régiók elfoglalásához az egyszerű túlerő szinte sosem elég. És azt is vedd figyelembe, hogy a hadsereg minden egyes alakulata ellátmányt igényel, ráadásul reálisan nem is egyfélét: a gyalogságnak kell a zsold, az étel és a hadianyag, a hajókhoz szén, a repülőkhöz benzin, amit kötelezően biztosítanod kell körről körre, a háború végéig.

ÁLLAMI APPARÁT KICSIBEN

A játék nagyvonalúan kezeli a nemzetiségi problémákat, a szocialista és vallási érzületek is könnyedén elnyomhatók egy olyan országban, ahol stabil a gazdaság, ugyanis az oktatási és egyéb programokra fordított összeg, no meg némi pénz a propagandagépezetbe máris elhallgattatja a többséget. A diplomácia szintén egyszerű pólusok mentén mozog – bizonyos mozgalmak, nemzetek támogatása legalább beépítésre került, de nem itt fogod megváltani a világot. Létezik egyfajta beágyazottság, az ismert német-osztrák és angol-francia tengely, amelyből nehéz kitörni. Ettől persze még felrúghatod a papírformát, én például a Monarchiával kihagytam az első felvonást, és a Német Birodalom egyedül vívta a kétfrontos háborúját, keleten az oroszok, nyugaton az antant ellen. A Balkánon csak azért nem tört ki háború, mert 1913-ban már Szerbia, Bulgária és minden kisebb állam elesett, sőt a törököt is kiűztük a kontinensről. Az olaszok végül eldöntötték Európa sorsát, oldalba kapták a franciákat, majd a kivérzett németeket is eltángálták.

NEM A SZÉPSÉGÉVEL HÓDÍT

A Making History: The Great War inkább a táblás játékokhoz hasonlít az egyenhadseregeivel, a térkép elnagyolt, és ha nem tudod, mit hol keress, emiatt hamar megutálod – viszont örökölte a grand strategyk sok belső szépségét, egy egész jó gazdasági és háborús modellt, amit ugyanolyan könnyen meg is lehet szeretni.

SPIRITS OF XANADU

[IRTA WILSON] **MIÓTA A SYSTEM SHOCK 2 FELTÁMADT HAMVAIBÓL ÉS A MODERN OPERÁCIÓS RENDSZEREKHEZ IGAZODVA ISMÉT A PIACRA KERÜLT, TUDJUK: VAN ESÉLY A HARMADIK RÉSZRE. DE A RAJONGÓKAT EZ NEM GÁTOLJA MEG ABBAN, HOGY ELKÉSZÍTSÉK A MAGUK VÁLTOZATÁT.**

Habár az 1994-es System Shock volt az igazi úttörő szabadon bejárható, ténylegesen is 3D-s terepével és történetorientált játékmenetével, elsősorban mégsem ő, hanem 1999-es folytatása az, amit mindenki felemleget az akció-kalandjátékok kapcsán, és valószínűleg még Doug Church és Warren Spector se bánja, hogy az általuk kiötlött világot és keretet egy, a szárnyaik alól kinőtt zseni, Ken Levine tökéletesítette. Bár a műfaj szabályait nem írta újra, a System Shock 2 szelleme még mindig él: elég csak megnézni a hasonszőrű utódokat, mint a Dead Space-szériát, ami Levine kottájából építkezve építette fel a maga világát. Ám az SS2 által hátrahagyott űrt mind a mai napig nem sikerült befoltozni, és mivel egyelőre csak aprócska esély van egy harmadik részre, az egyszeri System Shock rajongó kénytelen két kézzel megragadni minden ehhez hasonló játékot – és talán csak emiatt tud érvényesülni a Spirits of Xanadu.

ÜRGOLYHÓK

Az összehasonlítás persze messze nem fair, a System Shock mögött mindig minimum egy nagy csapat és jelentősnek mondható tőke állt, a Spirits of Xanadu viszont kétszemélyes fejlesztés. Viszont maguk a készítők is bevallottan az SS2 lélektani utódját szerették volna megcsinálni, és ehhez nem röstellték nemcsak a keretet lenyúlni, de néhány elemet is egy az egyben.

Éppen ezért nem is meglepő, hogy a Spirits of Xanadu „főszereplője" a címadó Xanadu kutatóhajó, amely teljes legénységgel vágott neki az űrnek, hogy aztán egy váratlan pillanatban minden kapcsolatot megszakítson a Földdel, beindítva ezzel a szokásos, „a magányos gépész elmegy megmenteni mindenkit" forgatókönyvet. Nem fogod kitalálni, hogy te kit alakítasz, és mi lesz a feladatod.

ADATOK

KIADÓ
Night Dive Studios

FEJLESZTŐ
Allen Trivette / Lee Williams

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB DirectX 9.0 VGA, 900 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Spirits of Xanadu sokkal több, sokkal jobb is lehetne, csak átesett az egyszerűség lovának túloldalára – nem méltó System Shock 2 utód, de meg tudja idézni annak hangulatát.

GRAFIKA	**30%**
HANG	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**70%**

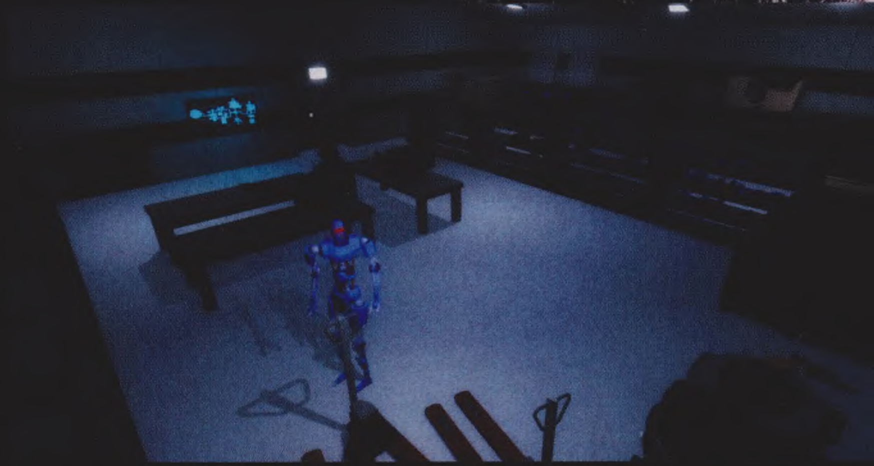
PRO

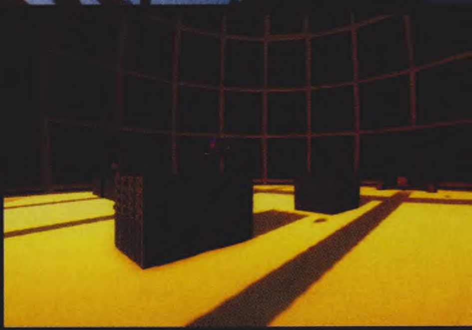
Jól felépített hangulat, ügyesen elcsent System Shock 2 elemek.

KONTRA

Borzasztó robot- és art design, zéró útmutatás, zagyva történet.

60%





DOKTOR HU

A System Shock formula persze azt is megköveteli, hogy egy árva élő lélek se legyen a hajón, így a teljes történet hátrahagyott audionaplókkal, jegyzetekkel, feliratokkal, terminálokon rögzített gondolatokkal bontakozik ki. Ezek minősége meglehetősen vegyes, az értelmezhetetlentől az erőltetetten át egészen a hangulatosig terjed a skála, de igazán sosem szedi össze magát azon 3-4 óra alatt, míg egy végigjátszást le lehet tudni. Azért e fogalmazás, mert befejezésből sem csak egy van, de az biztos, hogy a Xanadu történetéről nem fogunk évek múlva is beszélni.

Sajnos nem ez lesz a játék, amire lecseréljük a System Shock 2-t, pedig vannak benne kifejezetten jó elemek.

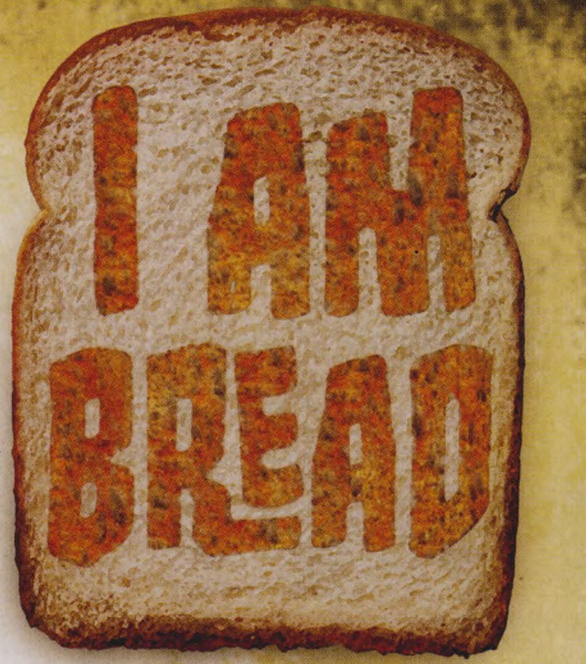
Például mert addig tuti nem lehet élni: bár élő ember nincs a hajón, gyilkos robotból annál több. A Dr. Who-féle kukarobotok, apró lézereket köpködő, repkedő, légyszerű szerzetek és robbanóanyaggal teletöltött kamikaze gépszornyek is meg akarnak ölni, csak épp azt nem tudják, hogy a főszereplő tulajdonképpen halhatatlan. Illetve minden elhalálozás után a mindössze két cellából álló zárkában találja magát, az összes megszerzett fegyverével és tárgyával, úgyhogy igazából nem nagyon van tétje a dolognak, ez egyszerűen nem erről szól.

Hogy pontosan miről? Azt igazából magadnak kell kitalálnod, útmutatást ugyanis egyáltalán nem kapsz, azon túl, hogy „javítsd meg a hajót, és térj vissza a Földre". Úgyhogy a játékidő jelentős részét a bolyongás teszi ki, első körben felfedezve a helyszíneket, megtanulva az ellenfelek helyzetét, aztán megpróbálva megoldani a jelöletlen feladványokat. Ilyen mondjuk a hajó energiaellátásának visszaállítása, vagy annak kifundálása, miként lehet a sebezhetetlen lövegekkel védett részekre bejutni.

A feladat így igazából egyszerű, fejtörést csak a megoldás kitalálása rejt – a Xanadu éppen ezért nem maradandó élmény, ráadásul spártai egyszerűségű tálalása sem könnyíti meg a szerelembe esést. De hát az egyszeri System Shock rajongó nem válogathat...

A tulajdonképpeni halhatatlanság miatt a harcoknak gyakorlatilag nincs tétje, maximum a szoba kipucolásáig való életben maradás.

[ÍRTA MCMACKO] **Üdv mindenkinek, Kenyér vagyok! Hogy micsoda? Nem hülyéskedek! Tényleg egy tisztességes szelet pékáruként tengetem napjaim, és bár szinte hihetetlen, de nekem is van küldetéstudatom, valamint érző lelkem. És hogy én ne lehetnék hős?**



A fentebbi feltételezés eleve butaság, mert jóval több lapul bennem, mint elsőre bárki gondolná! Már az sem mindennapi dolog, hogy egy videojátékban főszerepet kaptam, de az emberek enélkül is imádnak. És hogy miként lehet egy szelet kenyér köré játékot és szórakoztató mechanikai elemeket építeni? Na, most figyelj!

SÜLETLENSÉG

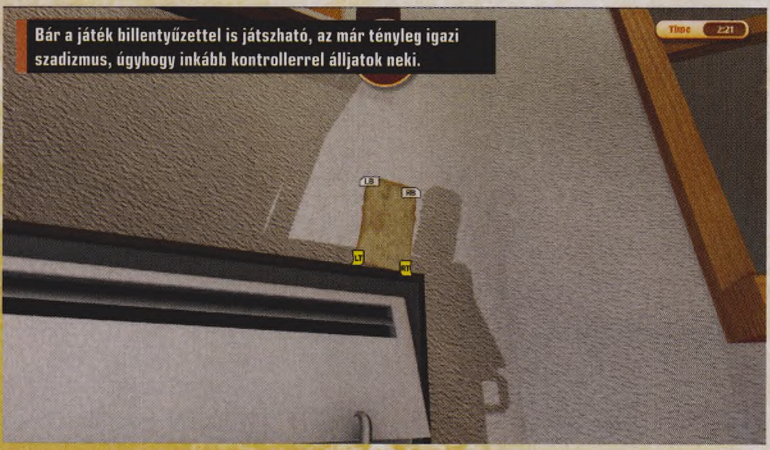
Mint minden öntudattal rendelkező lényt ezen a világon, így engem is belső célok vezérelnek. A hiperértékes rostjaimba és többek szerint kevéssé hasznos szénhidrátjaimba nekem is egy olyan küldetés van kódolva, ami folyton a gyönyörűszép csücskeim előtt lebeg.

No, a reprodukcióra képtelen vagyok (hehe!), viszont, mint minden tisztességes kenyérszelet, én is melegségre, forró élvezetekre vágyom. Tudjátok, olyanra, amitől minden porcikám megkeményedik, a héjam által védett omlós részeim pedig aranyló barnára pirulnak. Nem világmegváltó küldetés pirítóssá válni, de azt nem is mondtam senkinek, hogy egy kenyeret magasztos ambíciók fűtenének.

ELŐSZELETELVE

Gondolom ti is kitaláltátok, hogy futni nem tudok, nincs röntgenlátásom, sőt az akciózással is eléggé egyszerű keretek közé vagyok szorítva. Furcsán is néznék ki egy távcsöves puskával vagy egy kétkezes pallossal. Viszont tudok mocorogni: fekvő pozícióban minden erőmet megfeszítve ide-oda tudom magam pöckölni, toszogatni, csúsztatni. Hát, ezzel nem jutnék messzire, de lapulnak még trükkök a héjam alatt. Ügyességem kihasználva, sarkaimat az adott tereptárgyakra cuppantva (ne kérdezzétek, hogy csinálom, mert magam sem tudom) képes vagyok ide-oda himbálózni, és lendülettel vagy megfontolt haladással megmászni mindent, ami a lakásban található. A vízzel teli csap, a koszos padló nem tesz nekem jót, sőt egyenesen ehetetlenné degradál, de akár egy gördeszkát vagy egy felstócolt dobozhalmot is meg tudok lovagolni, hogy töretlenül haladjak a szent cél felé. Így belegondolva azért fura eszközöket hagytok szét a lakásban, és nem könnyítitek meg az egyszerű kenyérszelet dolgát! El tudjátok képzelni, micsoda meló egy rácsos ruhaszárítón felmásznom vagy egy kád szélén végiglavíroznom? Nem csoda, ha elfáradok a nagy kapaszkodásban! Aztán a földre pottyanásom után meg három másodperceset játszotok… Na, ezért jó, hogy sok bénázás közepette bármikor elmászhatok a varázsvajhoz, ami örök frissességet kölcsönöz nekem, és hát nem muszáj a pirítót sem használni, ha egy asztali lámpa, vasaló, vagy egy elektromos radiátor is megteszi a dolgát… Az élet tehát csodaszép – csak azt nem értem, hogy a lakás tulajdonosa miért viselkedik olyan furcsán, amikor hazaér. (Szerintem a pszichológushoz is miattam jár szegényke!)

A Surgeon Simulator után pontosan annyira őrült és elvont játékot gyártott a Bossa Studios, mint amire számítani lehetett.



Bár a játék billentyűzettel is játszható, az már tényleg igazi szadizmus, úgyhogy inkább kontrollerrel álljatok neki.

TELJES(IDEG)ŐRLÉSŰ LISZTBŐL

A korai hozzáférésű verzióm után végre a cimboráim is csatlakoztak a mókához. Fánk barátom sebességmániás, de vendégszerepelnek nálam Destruktív Bagett és Ropogós Keksz cimboráim is. Én sem unatkozom szabadidőmben, hiszen nullgravitációs közegben is nagyokat tudok lazulni. Tudom, semmi sem pótolja egy friss szelet látványát és illatát, de azért készítőim próbálkoztak sallangmentes, ám látványos virtuális körítést csapni köré. Mély szintű grafikai opciókra ne számítsatok, viszont egész jól eldöcögök közepes vasakon is. Egy bajom van, hogy néha a fizikai motor furcsa dolgokra képes, és be tudok ragadni olyan helyeken, ahol kenyér még nem járt annak előtte.

A pályákat és a metasztorit (merthogy azt is kaptam) ügyesen rakták össze a Bossa Studio munkatársai, de a nehézség és a komplikált irányítás miatt (kontroller beszerzése ajánlatos!) saját magamat is frusztrálom. Jól látjátok, pszichológushoz kellene mennem, de mit gondolnának az emberek arról az agyturkászról, aki egy pirítóssal beszélget a kanapéján?

ADATOK

KIADÓ
Bossa Studios

FEJLESZTŐ
Bossa Studios

MŰFAJ
clumsimulator

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTS 450, 2,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ügyetlenkedős ügyességi játék egy kenyérrel a főszerepben. Ezzel majdnem mindent elmondtunk erről az őrült, szokatlan, de rettentő mókás programról.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Jól felépített helyszínek, remek alapötlet, és sok-sok extra elfoglaltság.

KONTRA

Rettenetesen meredek és hosszú a betanulási időszak.

70%

Cabela's AFRICAN ADVENTURES

[IRTA **WILSON**]

ÚJABB AFRIKAI KITÉRŐT TESZ A CABELA'S SOROZAT, HOGY EZÚTTAL AZ ÉLET BÖLCSŐJÉBEN IRTSA KI AZ ÉLET EGY RÉSZÉT. VALAHOGY NEM ÍGY KÉPZELTÜK EL A VADÁSZATOT.

Patton Oswaltnak, a színészkedéssel is próbálkozó amerikai standuposnak van egy egészen zseniális jelenete egy horrorfilmről, amit úgy hívnak: Death Bed, The Bed That Eats People. Azaz az emberevő ágy, és nem, nem Oswalt tolta túl az anyagot, tényleg van egy ilyen 1977-es horror, ami tényleg arról szól, hogy egy ágyat megszáll egy démon, hogy aztán elkezdje felzabálni a rámászó embereket, nőket, férfiakat egyaránt. És igazából nem is ennek a filmnek a létezése az, amin Oswalt is élcelődik, hanem hogy mi a rosszabb. Az, hogy az írója örömmel fejezte be a forgatókönyvet, vagy volt olyan pont, amikor kétségei támadtak a témát illetően, de túljutott rajtuk? Valami ilyesmi járt a fejemben a Cabela's African Adventure kapcsán, aminek a leírás szerint „vadonatúj, izgalmas története" van, de ezt addig a pontig lehet komolyan venni, mikor egy amerikai fickó megpróbál brit akcentussal beszélni a fekete kontinensen, előadva a titokzatos, pénzzel kitömött arisztokratát, aki „meg akarja védeni a helyieket", és ennek érdekében neked, a vadásznak le kellene ölnöd pár grandiózus állatot, hogy béke honoljon a szavannán. Amit persze annyira lehet komolyan venni (és annyira igaz), mint amennyire vadászós játéknak minősíthető az African Adventures. Tipp: semennyire.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Activision

MŰFAJ
TPS

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Egy kétéves játék teljesen felesleges újrakiadása, ami már a kiadásakor is nagyon gyenge volt, és ha valami, hát a 3D-s videojátékok nem öregednek jól – főleg az ennyire rosszak.

GRAFIKA	30%
HANG	20%
JÁTÉKÉLMÉNY	20%

PRO

Ha nem nyomsz egy gombot sem, megesznek az állatok, és véget ér a szenvedésed!

KONTRA

Borzalmas grafika, rettenetes animációk, ezernyi bug, bődületesen blőd gungame, felháborítóan rossz történet.

25%

A képek meglehetősen csalókák, egyrészt mert a játék közel se néz ki ennyire jól, másrészt mert a szavanna se ilyen békés.

CSAK A JÓ MELEG AFRIKA

A Cabela's játékokról ugyanis fontos tudni, hogy két nagy családba oszthatók: a hagyományos, szimulátornak nevezhető vérbeli vadászós címekre, és a céllövöldékre. Meglepetés: az African Adventures az utóbbi kategóriát erősíti, illetve erősítette, hiszen eredetileg egy generációval korábbi konzolokra jelent meg, méghozzá két évvel ezelőtt, és valami megmagyarázhatatlan okból (nyilván az új epizód hiánya miatt) döntött úgy az Activision, hogy kihozza a mostani gépekre is.

HA OLYAN JÁTÉKOT KERESEL, AHOL ÉLETSZERŰ KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT LEHET VADAKRA LŐNI, AKKOR KERESS TOVÁBB, EZ NEM AZ A JÁTÉK.

Nem kellett volna, két fő okból. Egyrészt mert az African Adventures már a kiadásakor is csapnivaló volt, másrészt a polcon töltött évek alatt a világon senki sem nézett rá vagy nyúlt hozzá, úgyhogy pont úgy működik, pont úgy néz ki, mint eredetileg, azóta viszont „történt egy s más". Például felfedezték az emberek, hogy létezik a PlayStation 2 korszaknál szebb grafika is, és valahogy más érzés a realizmus hiányával nem törődni akkor, mikor egy űrlénybe vagy valami hasonló kreatúrába kell egy egész tárat belelőni, mintha ugyanezt mondjuk egy bivallyal vagy egy hiénával csinálná az ember.

Tudniillik itt mindenki eszi az ólmot, de olyan mennyiségben, aminek maximum csak a lőszergyártók örülnek. Itt még egy zebrába is annyit kell lőni, mint amennyi munícióval megindultak Berlin felé a szövetségesek, és ezek még csak a „sima" állatok, a történet bizonyos pontjain ugyanis jönnek a bossharcok, az állatmonstrumok, akiket jól le kell gyilkolni az afrikai béke kivívása érdekében.

FÜLLEDT EROTIKA

Lőttél már kafferbivalyba 80-90 golyót, hogy aztán az állat pont olyan ráérősen cammogjon tovább, mintha csak inni menne a folyóhoz? Na, itt fogsz. Talán ezek az összecsapások jelentik az African Adventures mélypontját, mert egyszerűen szánalmasan néznek ki, és teljesen komolytalanná teszik az egészet. Pedig ez a Cabela's-játék betölthetné az űrt, amit az Afrikában zajló videojátékok terén lehet tapasztalni, de ilyen játékmenettel igazából tök mindegy, hogy a szavannán, a hátsókertben, vagy mondjuk a Marson kell állatokra „vadászni"" Mert oké, hogy ez nem szimulátor, de lövöldének is annyira gyenge, hogy már a Gears of War-éra előtt is csak a leértékelt, sérült áruk polcára merte volna bárki is kirakni, és nem egy másfél éves konzol kínálatába, közel teljes áron. Úgyhogy az Activisionnel ellentétben inkább felejtsük el, hogy ez egyáltalán megtörtént: se szavannák, se fekete nők, a párduc, oroszlán, gorilla és makákó pedig inkább pihenjen.

Code Name: S.T.E.A.M.

[ÍRTA MCMACKO]

A kézi konzolok terepe sok szempontból különbözik az asztali konzolos vagy a PC-s piactól, és akadnak olyan speciális műfajok, amelyeket manapság el sem tudnánk képzelni a tévénk vagy a monitorunk előtt ülve. A Code Name: S.T.E.A.M. is egy ilyen furcsa jószág.

Ha a Nintendo, akkor minőségi játékmenet, szokás mondani, a kiotói óriás kezei alatt dolgozó Intelligent Systems pedig már lassan három évtizede hozza a kiemelkedő színvonalat, és príma áruval szélesíti az aktuális N-gépek kínálatát. Az Advance Wars és Fire Emblem sorozatok apukái most egy picit másabb megközelítésből indulnak neki a bevált taktikázós játékmenetnek, jelesül a TPS műfajt keverik össze a körökre osztott stratégiázással.

A FURA URAK TÁRSASÁGA

A nem ismeretlen műfajkoktél zamata igen hasonló a pár számmal korábban bemutatott Valkyria Chronicleséhez, ami szintén kézi konzolon folytatódott. A S.T.E.A.M. pályáin egyedi skillekkel és fegyverekkel rendelkező egységeket irányítunk, ugyanúgy limitáltak a lépéseink, és ugyanúgy képregényes stílusban van a történet prezentálva, mint a SEGA remekművében. Az akció viszont sokkal kisebb szeletekre van osztva, és nem mindig szükséges egy tábornok földöntúli ösztönével rendelkeznünk egy-egy pálya leküzdéséhez. A sztori alternatív viktoriánus környezetben játszódik, ahol Abraham Lincoln és maga Viktória királynő is steampunk hősként jelenik meg. Persze mi más is zavarhatná meg a gőzgépekből prosperáló emberiséget, mint egy idegen invázió. A küzdelem során olyan jól ismert alakokkal kell rendet vágnunk a szörnyek között, mint Tom Sawyer, a Pán Péter történet Tiger Lilyje, vagy épp az Ózból itt ragadt Oroszlán. Ebben a sztoriban még Abe apó is a fogaskerekek közé csap, és azon sem lepődünk meg, hogy az egész idegen mizéria mögött Chtulhu-fattyak (!) és a Miskatonic Egyetemen munkálkodó tudósok lapulnak.

Nem mindennapi zagyvaság került az asztalra, nemde? Na, most képzeljük el, hogy az egész mókát a nyolcvanas évek amcsi rajzfilmes stílusában prezentálják a japánok, és beüt a kultúrkatyvasz. A legmeglepőbb az egészben, hogy a dolog működőképes, és a program még egy érettebb játékost is képes pikk-pakk beszippantani. Ez mondjuk nagyban köszönhető a S.T.E.A.M. játékmenetének is, amely az időre leosztott harc mellett más apró finomságokat is rejteget.

TÖBBET ÉSSZEL

Mint már említettük, a limitált cselekvőkészség lesz a kulcsa mindennek. Be kell osztanunk a támadásokat, sőt a védekezésre is hagynunk kell némi gőzt, ami a lépéspontoknak felel meg a játék mechanikájában. Térkép sajnos nincs, de a TPS nézetből a szűk pályák javarészt átláthatóak. Érdemes installálni az első patchet, amely után az ellenfél lépéseinek lefolyását felgyorsíthatjuk (a megjelenés környékén borzalmas volt végigbambulni a szörnyek köreit), így a tempó is felpörgethető. Nem mindegy az sem, kiket viszünk az adott pályákra, néhol nagyon meg tudjuk könnyíteni a dolgunkat egy jó csapatleosztással. Nagy kár, hogy sokszor úgy érezzük, a program nem ad elég információt a taktikus kibontakozáshoz, de talán ez tudatos tervezői döntés volt, a hordozhatóság fokozása érdekében.

NEM KÁR A GŐZÉRT!

Tudjuk, hogy a 3DS hardvere manapság egy olcsóbb okostelefontól is messze le van maradva, cikkünk tárgya mégis képes elvarázsolni a játékost a prezentációjával. A térhatást remekül használja a program, az átvezetőkből süt a báj és a 3D kreatív kihasználására tett igyekezet. A New 3DS kis kameraforgató pöcke extrán ajánlott a kezeléshez, de Circle Pad Próval és a régi 3DS-sel is el lehet boldogulni. Multiplayert is szuszakoltak a készítők a kampány mellé, ám egyelőre sem az egymás elleni módok, sem az FPS lövöldözés nem hordoz magában kellő lendületet, hogy emiatt külön ajánlani lehessen a játékot.

Mint látható, egy korrekt kis 3DS exkluzív lett a Code Name S.T.E.A.M., amely csak azért nem kap magasabb pontot, mert a kamerakezeléssel, a nem túl erős multijával és a kissé visszafogott mechanikáival túl sok teret enged egy esetleges folytatásnak. Izgatottan várjuk, hogy miként folytatódik majd a nem mindennapi steampunk mese!

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Intelligent Systems**

MŰFAJ **sRPG**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Jópofa TPS-stratégia keverék kézi konzolra, amely egy mozdulattal borítja össze Abe Lincolnt, az Óz legendáriumot, Tom Sawyert és egy steampunk világot a Chtulhu-mítosz randaságaival. Hihetetlen, mégis igaz!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO
Remek karakterek, jópofa körítés, frankó hangulat.

KONTRA
Időnként frusztráló tud lenni, univerzuma zagyva.

70%

TOP5 LEGJOBB VÉTEL

Kiváló játékok a közel- és távoli múltból kihagyhatatlan áron, a gyűjteménybe

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **5990 Ft**

Érthetetlen, hogy az Assassin's Creed szériát miért próbálták meg annyira kevesen lemásolni, de igazából sejtjük: nagyon drága mulatság olyan szabadságot és minőséget nyújtani, mint amit a Ubisoft szokott évről évre. Ennek ellenére a Monolith és a Warner adott egy esélyt az ötletnek, és a végeredmény egyáltalán nem lett rossz. A Middle-earth: Shadow of Mordor ugyanis egy teljesen kompetens AC-szerű akció-kalandjáték, Középfölde azon részével (Mordor sötét bugyraival), amit még a Peter Jackson-féle filmtrilógia is csak félve mert felfedezni. Egy szinte halhatatlan főszereplő, rengeteg, akár a saját oldalra is átállítható ork hadvezér és egy élvezetes harcrendszer: ha kellemes élményre vágysz, ez a te játékod!

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2490 Ft**

A Mortal Kombat-sorozat olyan öreg, mint az országút, hiszen idén már 23 éve van köztünk, ez a tisztes kor azonban meg sem látszik, éppen olyan frissnek hat egymás pofozása, mint annak idején. Ezért a NetherRealm Studios gárdájának jár a hatalmas köszönet, amely a múlt közepes, feledhető próbálkozásai után alaposan gatyába rázta a szériát, és egy új generációnak mutatta be, mi fán terem a fatality. A 2011-es Mortal Kombat felvonásuk amellett, hogy a világ addigi legvéresebb játékának címére pályázott a meghökkentően brutális, néha már-már komikus jellegű csonkításaival, a játékmenet terén is domborított, kifejezetten jól sikerült, újszerű mechanizmusokat bemutatva, ezzel közelebb hozva a programot a komolyabb verekedős címek illusztris köréhez.

GRID AUTOSPORT

ÉRTÉKELÉS **68%** ÁRA **5990 Ft**

Az első GRID-et a Codemasters legjobb játékai között tartjuk számon, így különösen nagy csalódásnak számított a folytatás, ami lebutított kezeléssel és átgondolatlan, gyengécske játékélménnyel jelentkezett. Nagyon félő volt, hogy e jobbra hivatott sorozatnak befellegzett, aztán szerencsére jött a GRID Autosport, ami sikeresen feledtette velünk mindazt a borzadalmat, amit az előd jelentett. Az Autosport visszatérés ahhoz, amiért az eredeti játékot szeretni lehetett; itt újra az arcade élmény és a teljes szimuláció mezsgyéjén finoman egyensúlyozva hódíthatjuk meg a világ versenypályáit milliós kocsik volánja mögül, úgy a szólista kampány szezonjai, mint a multiplayer mód végtelen csatározásai során. Mindehhez egészen szép grafika, változatos versenyek és rengeteg izgalom társul, hosszú órákra garantálva a szórakozást.

METRO REDUX

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **5990 Ft**

A játékadaptációk, függetlenül a forrásanyagtól, ritkán sülnek el jól, a Metro-sorozat azonban kétségtelenül a kevés kivétel egyikét képezi. Dmitrij Gluhovszkij regénye alapján eddig két, szép sikereket elért játék készült, a Metro 2033 és a Metro: Last Light, amelyek tavaly, felújított változatban újra megjelentek a boltok polcain, mégpedig javított grafikával, finomított játékmenettel és kibővített lehetőségekkel. A legnagyobb változás az öregebbik első részen érhető tetten, ez ugyanis sokkal szebb lett és összességében jobb játékélményt is nyújt, mint annak idején, de azért a folytatás sem maradt érintetlen, ittott azon is igazítottak, többek között beépítve az előd szigorúbb szabályait. Ezek így ketten egy nehezen kihagyható csomagot alkotnak a Metro Redux képében, ami erősen ajánlott minden Gluhovszkij- és FPS-rajongónak.

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

ÉRTÉKELÉS **60%** ÁRA **2490 Ft**

A modern játékok kapcsán gyakori panasz, hogy túlságosan könnyűek, egyszerűen nincs kihívás, mikor a fejlesztők a kezünknél fogva terelnek végig minket egyik látványos átvezető videótól a másikig. Nos, ebben sajnos tényleg van igazság, de azért szerencsére akadnak szép számmal olyan címek, amik cseppet sem kegyelmeznek a felhasználónak, az egyik leghíresebb pedig a Dark Souls: Prepare to Die Edition. A FromSoftware termékében játékosként egy rejtélyes világba csöppenünk, ahol kevés kivételt leszámítva mindenki ellenünk van, a feladatunk pedig az, hogy valahogyan végigverekedjük magunkat a behemót maflásokat osztogató, emeletes bossokkal és rendíthetetlen ellenfelekkel gazdagon szegélyezett kalandon. Ha kemény játékmenetre vágysz, azt itt megkapod!

ROBERT DOWNEY JR.
CHRIS HEMSWORTH
MARK RUFFALO
CHRIS EVANS
SCARLETT JOHANSSON
JEREMY RENNER
TOVÁBBI SZEREPLŐK JAMES SPADER MINT ULTRON
ÉS SAMUEL L. JACKSON MINT NICK FURY
MARVEL
BOSSZÚÁLLÓK
ULTRON KORA
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA JOSS WHEDON FILMJÉT ROBERT DOWNEY JR. "BOSSZÚÁLLÓK: ULTRON KORA" CHRIS HEMSWORTH MARK RUFFALO CHRIS EVANS SCARLETT JOHANSSON JEREMY RENNER DON CHEADLE AARON TAYLOR-JOHNSON
ELIZABETH OLSEN PAUL BETTANY COBIE SMULDERS ANTHONY MACKIE HAYLEY ATWELL IDRIS ELBA STELLAN SKARSGÅRD TOVÁBBI SZEREPLŐK JAMES SPADER MINT ULTRON ÉS SAMUEL L. JACKSON MINT NICK FURY SARAH HALLEY FINN, C.S.A. DAVE JORDAN
BRIAN TYLER DANNY ELFMAN RYAN MEINERDING CHARLIE WEN CHRISTOPHER TOWNSEND INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC DAVID MAISEL ALEXANDRA BYRNE
JEFFREY FORD, ACE LISA LASSEK CHARLES WOOD BEN DAVIS, BSC MITCH BELL JON FAVREAU STAN LEE VICTORIA ALONSO JEREMY LATCHAM PATRICIA WHITCHER ALAN FINE
FÓRUM FILM
MARVEL
EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO
KEVIN FEIGE, p.g.a. JOSS WHEDON
MÁJUS 7-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX® 3D-BEN
facebook.com/FilmKockak
forumhungary.hu
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

StarCraft História

[ÍRTA OLDERN] **A StarCraft-sorozat 2015-ben is él és virul, legutóbb például a Legacy of the Void bétáját indította útjára a Blizzard. Ennek apropójából úgy döntöttünk, hogy visszatekintünk a kezdetekre, minden idők egyik legnagyobb példányszámban eladott játékára, az eredeti StarCraftra, illetve nagy sikerű kiegészítőjére, a Brood Warra.**

Egy kezünkön meg tudnánk számolni azokat a játékokat, amelyek megjelenésük után több évtizeddel is éreztették hatásukat, örökségüket az adott műfajban, és még kevesebb olyan fejlesztőcsapat neve merülne fel ezen a téren, amelynek sikerült egy zsánerben többször is maradandót alkotnia. A Blizzard ezek közé tartozik. Nem elégedtek meg annyival, hogy a kilencvenes évek első felében még gyerekcipőben járó valósidejű stratégiák műfajában egyszer dobbantsanak valami nagyszerűt, de nem ám! A Warcraft II után ugyanis a sci-fi műfaj meghódítása következett, a név pedig adta magát: StarCraft.

Mostani ismereteink birtokában bizonyára meglepő lehet, hogy nem mindig volt a StarCraft a Megtámadhatatlan Tökéletesség Szobra, minden nosztalgiázó RTS-ező egyik fő menedéke: amikor ugyanis a Blizzard kivitte az 1996-os E3-ra az akkor még a Warcraft II alig módosított motorjára és interfészére építő alfaverzióját a játékból, a közönség reakciója nem volt túl pozitív. „WarCraft az űrben, semmi más", ez volt a konszenzus a játékkal kapcsolatban – a Blizzard pedig hallgatott a kritikákra, és visszavonult a fejlesztői pokolba. A negatív hangok sokat segíthettek a készítőknek, akik aztán valóban nem elégedtek meg a fantasy scifibe ültetésével, és sokkal nagyobb célokat tűztek ki az átalakított StarCraft projekt elé. Két év hosszú várakozás következett a Blizzard-rajongók számára, mígnem 1998 márciusában megjelent az Egyesült Államokban az első StarCraft – a játék, amely alaposan felforgatta az RTS műfaját.

Gyakorlatilag kihalt az RTS-műfaj a StarCraft körül, de a Blizzard azért még állja a sarat.

ELTÉRŐ FAJOK, ELTÉRŐ STRATÉGIÁK

Az eredeti StarCraft dupla pofont adott a felkészületlen játékosoknak. Az első taslit a fajok egészen zseniális triója jelentette: mind az ember, mind a hordában támadó, állatias zerg, mind a „high-tech" ufóképet feltuningolt formában használó protoss faj gyökeresen eltérő koncepcióval, erőforrás-menedzseléssel, taktikával rendelkezett, ez pedig komoly előrelépés volt például a WarCraft II majdnem tükrözött ember-ork megoldásához képest. A fajok alapjait ráadásul sikerült annyira jól kialakítani, hogy a legprofibb szinteken tényleg nem a választott oldaladon, hanem saját tudásodon, ügyességeden múlt a győzelem – ezt pedig kevés játéknak sikerült reprodukálnia azóta.

Persze nem csak itt villantott nagyot a StarCraft, hanem a prezentáció frontján is: bár a grafika a kétdimenziós korszak végén érkezett, mégis jobban sikerült öregednie az őt követő háromdimenziós játékok többségénél is, hála a fantasztikusan kidolgozott animációknak és effektparádénak. A vizuális részt remek hangzóanyaggal erősítették meg, nemcsak a szinkronizált egységekkel, hanem a fantasztikus dallamokkal, amelyeket máig sokan preferálnak még az utódban hallható zenékhez képest is. Végül a hab a tortán a játék sztorija volt, amely simán túlmutatott az „ellenségek vagyunk" kliséparádén, így nem csoda, ha annyi játékos tekint rá vissza könnyes szemekkel.

Két, külsősök által sebtében összedobott küldetéscsomag (Insurrection és Retribution) nem volt

NINTENDO 64-ES KALANDOK

A Blizzard a kilencvenes években még nem tartózkodott a konzolos portoktól, így jelenhetett meg PlayStation 1-re többek közt a Warcraft II és a Diablo is, még ha nem feltétlenül a PC-s eredetik minőségében. A StarCraft 64 ezekkel a játékokkal ellentétben csak Nintendo 64-re készült el, és tartalmazta az alapjáték, illetve a Brood War kiegészítő küldetéseit, plusz néhány extra missziót is. Hiányoztak viszont a bevetések előtti/alatti párbeszédek (a kevés tárhely átka!), és az átvezető animációk minőségét, hosszát is csökkenteni kellett. A kisebb felbontás és a nehézkes irányítás ellenére is egy különleges élmény volt játszani az SC64-el, még akkor is, ha az online játékmód és a sokkal precízebb irányítás megmaradt a PC-sek kiváltságának.

elég ahhoz, hogy a rajongók éhsége csillapodjon, így elkerülhetetlenné vált a valódi, Blizzard készítette kiegészítő, ami folytatta a játék történetét. A StarCraft tehát 1998 végén (nálunk '99 tavaszán) folytatást kapott, Brood War címmel, amely újabb klasszikus missziókkal, legendás hősökkel, a kor minőségéhez képest fantasztikus CG animációkkal alapozta meg a „kihagyhatatlan alapmű" státuszát az RTS-rajongók körében. A minőség anyagi és kritikai sikerbe egyaránt átfordult: másfél millió eladott példány csak '98-ban, Év Játéka címek, 90 százalék fölötti értékelések – és a történet még nem ért véget, sőt, csak ekkor kezdődött el igazán!

JOBB JÁTÉKKÁ VÁLNI

A StarCraft, illetve a játék pozitív érdemeit magabiztosan továbbfejlesztő Brood War pont a legjobbkor találkozott össze az ekkor kialakulófélben lévő dél-koreai PC-kávézó kultúrával, ahol a játékosok rohamtempóban alakították ki maguknak a kompetitív, tehát „halálosan komoly" közösségüket. A StarCraft eladásai brutálisan megnövekedtek a technológia terén élvonalat képviselő országnak hála, amikor pedig kiderült, hogy a meccseket közvetíteni, nézni, kommentálni legalább annyira izgalmas, mint játszani, megtörtént egy kisebb csoda, és létrejött az első igazi eSport az RTS műfajban. Profi csapatok alakultak, a StarCraft: Brood War döntők pedig hatalmas tömegeket vonzottak, kőkemény versenykörnyezetet teremtve. Néhány év alatt a nyugati játékosoknak esélye sem volt arra, hogy felvegyék a versenyt a napi 8-10 órákat, vagy nem ritkán még többet edző dél-koreai profikkal. A sikereket hihetetlen értékesítési mutatók követték: a StarCraft eladásai mostanra meghaladták a kilenc és fél milliót, e mennyiségnek durván felét pedig Dél-Koreában pakolták be a kosarakba.

A StarCraft: Brood War élete egészen napjainkig folytatódott, főleg az újabb és újabb, profi pályakészítők által összerakott bajnoksági térképeknek köszönhetően. A játékhoz megjelent patchek viszonylag gyorsan javították ki az expanzió egyensúlyában jelentkező főbb problémákat, a különféle taktikákat megnehezítő vagy épp megkönnyítő változtatásokat ezután már a pályák jelentették. Ha egy-egy taktika túlságosan elburjánzott, akkor olyan pályák születtek a következő szezonra, amiben más időzítésekkel érhették el a játékosok egymást, vagy szimplán a felépítés miatt könnyebb volt védekezni az adott stratégia ellen, így kényszerítve a játékosokat a folyamatos adaptációra, változásra. Ez a folyamat jóval 2010 után, a StarCraft II megjelenését követően is zajlott, egészen különös helyzetbe hozva a Blizzardot.

ELODÁZNI AZ ELKERÜLHETETLENT

A StarCraft II megjelenését követően bizarr évek következtek a dél-koreai profi szcéna számára. A TeamLiquid veteránjai közt sokan éveken át tartó komment-áradatokkal tiltakoztak a StarCraft II „casual megközelítése" ellen, és nem sokat segített az SC2-nek az sem, hogy a Battle.net közösségi funkciói az utódban még el is maradtak az első részhez képest. Dél-Korea ezalatt nagyjából immúnis volt a második részre, a versenyek a Brood War keretein belül folytak tovább. A pénz, az üzleti racionalitás és az érdek szentháromsága azonban nagy úr: a dél-koreai profi csapatokból álló KeSPa és a Blizzard 2012-ben végül csak megegyezett, a lépést pedig olyan nagy nevű játékosok StarCraft II-be migrálása követte, mint Flash, JaeDong vagy Bisu (aki egyébként azóta már vissza is tért a Brood Warhoz).

Hiába közeledik a második kiegészítőjéhez a játék utódja, a StarCraft II, a Brood War máig él. Különleges mechanikai követelményei, a limitációi köré épített kompetitív elemei, mostanáig is egészen kidolgozott, különös retróhangulatot árasztó látványvilága az elszánt rajongók életének részévé váltak. StarCraft: Brood War rajongónak lenni több, mint egy lecserélhető plecsni: életérzés, amit nem dobsz félre csak úgy, ha megérkezett a folytatás. Ez pedig egészen egyedi tulajdonsága a Blizzard klasszikusának, valami olyasmi, amihez hasonlót kevés játék tudhat magáénak az eSport rövid történelmében.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HEROES OF THE STORM

➲ Tisztelt Szerkesztőség!
A 2015. áprilisi számotok mellé adott HOTS béta-kulcsával van baj. Vagyis nem a játékkal, hanem a Battle.net-tel. Mert amikor be akarok lépni a Battle.net-be, akkor elkezdi frissíteni magát, és egyszer csak megáll a frissítéssel. Előtte beengedett egyszer, belépett, de akkor meg a HOTS-t nem telepíti.
Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ KRISTÓF

A Start menü – Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál távolítsd el a jelenlegi Battle.net verziót, majd a https://eu.battle.net (remélem, az eu szerverre regisztráltál) oldalon jelentkezz be, és az Account menüpont alatt töltsd le friss Battle.net applikációt. Amennyiben bármi gond adódna, a vírusirtót/tűzfalat kapcsold ki, és gondoskodj róla, hogy a Battle.net rendszergazdaként fusson.

SHADES OF DARKNESS

➲ Tisztelt címzett!
A minap megkaptam az áprilisi PC Guru magazint, amihez a teljes játék a Might and Magic Heroes 6: Shades of Darkness. A problémám, hogy amikor a kódot beváltottam a PGO oldalon, kaptam egy U-play kódot, és ezt be is írtam, viszont nem tudom telepíteni, mert azt írja ki, hogy futtatás. Amennyiben erre nyomok rá, akkor meg azt írja ki, hogy nem lehet elindítani a játékot. Ellenőriztem, hogy jól lett-e feltelepítve. Rákattintottam arra, hogy eltávolítás, viszont ekkor meg feldobta nekem a vezérlőpultot. Ebben kérném a segítséget, hogy ilyenkor mit tudok tenni, hogy működjön a játék?

Valószínű, hogy valamilyen „más" forrásból már megvolt nálad ez a játék. Kezdjük talán ott, hogy a Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál megnézed, nem szerepel-e a Heroes 6 SoD a listában, és ha igen, akkor eltávolítás. Amennyiben nincs ott, akkor keress rá a neten a Your Uninstaller nevű alkalmazásra, töltsd le, és azzal is fésüld át a rendszert, hátha valahol elbújtak az előző telepítés maradványai.

KANE AND LYNCH: DEAD MAN

➲ Helló, PC Guru!
Az említett játékkal van problémám. Még régebben az egyik szám mellé adtátok, én azonban eddig nem próbáltam ki. Tehát telepítés után a következőt írja ki: A program nem indult el, mert az xlive.dll hiányzik a számítógépről.
Válaszotokat előre is köszönöm,
6 éve hű olvasótok!

A Games for Windows Live kliens mellé (http://tinyurl.com/mfd2lwr) kell még a játékhoz az XLiveRedist01.02.0241.00.msi fájl telepítése is, ez elvileg a játék könyvtárán belül az XLiveRedist nevű mappában lesz. Amennyiben nem találnád, innen letölthető: http://tinyurl.com/pl6ulbs

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

➲ Szia, Tika!
Megvettem Steamen a fenti játékot, de amikor rákattintok, csak a sárkány jön be, utána semmi... Ebben kérem a segítséged! A gépigény megvan, és Win 8.1-et használok.
Előre is köszönöm! ➲ BÁLINT

Először futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót (Steamben jobb katt a játékon, Beállítások, Helyi fájlok fül), aztán a C:\Users\felhasználónév\AppData\Roaming\MKKE mappában töröld az options.ini fájlt.

➲ Kedves PC Guru Mentőöv!
A Mortal Kombat 9 Komplete Editionnel akadt gondom. Miután elindítom, egy kis idő múlva, kb. 20 mp után, kidob a játék, és ezt a hibaüzenetet hozza elő: D3D Error 0x88760847.
Kérlek, segítsetek!
A választ előre is köszönöm: ➲ BARNABÁS

A játék főkönyvtárában van egy CommonRedist nevű mappa (steames verziónál: a Steam mappán belül a steamapps / common útvonalat kövesd), itt találsz egy DirectX nevű könyvtárat, na az ebben található dxsetup.exe-t futtasd és telepítsd! Azt hiszem a Visual C++-hoz is van itt némi frissítés, a biztonság kedvéért azt is dobd fel. Ha még mindig nem indul, akkor a Start menü alsó keresősávjába írd be, hogy %appdata% , aztán üss Entert, a feljövő ablakban keresd meg az MKKE könyvtárt és az option.ini fájlba illeszd be ezt (Jegyzettömbben meg tudod nyitni):

```
[Video]
Fullscreen = False
Windowed = True
Window = True
resolution = {1920, 1080}
antialiasing = 24
blend_antialiasing = 2
anisotropy = 16
max_texture = 4096
shadow_size = 4096
brightness = 0.500000
contrast = 0.500000
gamma = 0.500000
configured = true
[Audio]
device_hash = 0xFFFFFFFF
steam_voice = true
```

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

➲ Szia, Tika!
A Kingdoms of Amalur: Reckoninget eredetiben vettem az Originről. Telepítettem a játékot, de a főmenüből nem tudtam tovább lépni. A kurzor mozog és megy a zene is alatta, de semmire sem tudok kattintani. Ezután behoztam a feladatkezelőt, ahol azt írta ki, hogy a program nem válaszol, illetve az Origin ellenőrizte, hogy jól lett-e telepítve. Mi lehet a baja? Előre is köszi!

A C:\Users\Felhasználóneved\Documents\My Games\Reckoning mappába navigálj el, és nyisd meg Jegyzettömbben a personal.ini fájlt, majd szerkeszd át a teljes képernyős megjelenítésre vonatkozó sorokat, ily módon:

```
Display Width=1920
Display Height=1080
Display Fullscreen=0
```

És mentés.
Amennyiben fekete képernyővel indulna, akkor az iménti fájlban a következő értéket írd át 0-ra:
RuntimeInternalShaderVersion=0

Kigyűjtöttem még pár lehetséges tippet:
- A játék főkönyvtárában a Redistributable\Redis mappából a vcredist_x64.exe-t telepítsd, illetve a DirectX-et is újrarakhatod (ez elvileg szintén ott van a játék mappájában).
- Ha Win8-at használsz, futtasd Windows 7 kompatibilitási módban a játékot (jobb egérgomb az ikonon, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül).
- Töröld a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\BigHugeEngine mappát.

WIFI

➲ Sziasztok!
PS3-on játszok a GTA V Online-nal. A Heists update óta még többet dobál le a játék, ugyanis wifin vagyok, sajnos nagyon távol a routertől. Csak esténként szoktam vele játszani, és nem tudom közelebb hozni a PS-t a routerhez. Van valami mentőötletek, hogy zavartalanabbul játsszak itthon?

Venni kell egy másik routert, és betenni félúton a PS3 és a már meglévő router közé. A két router között wifin ún. bridge kapcsolatot kell létrehozni, és a hozzád közelebbire csatlakozni a PS3-mal. A legtöbb router képes rá, tehát nem kell vagyonokat rákölteni, haveroknál elfekvő régi cucc is tökéletes lehet. Itt egy alap leírás a gyakorlati megvalósításról: http://tinyurl.com/p7wtn8z.

DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH

➲ Szia, Tika!
A Death to Spies: Moment of Truth játékban van problémám a képernyőfelbontással. A játék 1280-nál nem enged nagyobbra rakni, nekem viszont 1360x768 kellene, mert így nem igazán van a helyén a kép. Erre létezik valami megoldás?

A játék telepítési könyvtárában elvileg van egy smershsetup/truthsetup.exe (verziótól függ a név) applikáció, ezt indítsd el, és a Refresh rate értéket 60 Hz-re állítsd, utána próbálj ugyanitt nagyobb felbontást belőni.

SAINT'S ROW: THE THIRD, SERIOUS SAM 3 BFE

➲ Sziasztok!
Az alábbi problémával fordulok hozzátok:
Steamen megvettem a fenti két játékot, de ha el akarom indítani őket, akkor vagy lefagynak, vagy bluescreennel újraindul a gép. Nem tudom, mi lehet a probléma. A gépem megvan hozzá, sőt az előző gépem gyengébb volt, és azon ment az SR, a jelenlegi gépemen pedig az SR4 is megy maximumon.
Köszönettel: ➲ **KNOXVILLE**

Az alaplapod BIOS-át próbáld meg frissíteni, főleg AMD Bulldozer platformhoz kapcsolódóan jött ki pár ilyen kékképernyős találat, ahol pont ezen játékok kapcsán ajánlották az imént említett műveletet.

DRAGON AGE: INQUISITION PS3

➲ Tisztelt PC Guru!
A fenti játékkal van problémám. Rengeteg alkalommal, miután mentek, kifagy a játék, és manuálisan újra kell indítani a PS3-at, ami után a mentési fájlokat korruptnak nyilvánítja, és kezdhetem újra egy másik, régebbi mentéstől. Mi lehet a baj?

Az előző generációs konzolokon tényleg gyakoriak a fagyások ennél a játéknál – legalábbis erre utalnak a visszajelzések. Lényegében a következő dolgokat lehet tenni: a cache kiürítése, a játék újratelepítése, és az online állapot, hogy a javítócsomagok célba érjenek. Viszont a merevlemez állapotát is felül kellene vizsgálni, ha mindig pont mentés után jönnek a fagyások, különösen akkor, ha más játékban is előfordul a dolog.

MASS EFFECT

➲ Hi, Guru Team!
Van egy kis problémám a fenti játékkal. Az Originen megvettem a Mass Effect első részét, de sajnos kiderült, hogy nincs rajta alapból magyar nyelv, és a menüben semmilyen más nyelvre sem lehet átváltani. Telepítettem a magyarítások.hu oldalon található patchet, de nem lett magyar. Ráadásul a telepítés során az sem derült ki, hogy a foltot hova telepítette, és nem adott meg instrukciót sem, hogy hova telepíthetem.
Esetleg tudnátok nekem ebben segíteni?
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **BÉLA**

A dobozos verzióhoz volt magyar nyelvű támogatás, viszont ezt az itthoni kiadó (a CD Project) készítette el, így aztán az Originre nem kerülhetett fel. Az általad említett patch – amit a magyarítások.hu-ról töltöttél le – viszont a dobozos verzióhoz lett címezve, és csak javításokat tartalmaz. Érthetően szólva a Steam/Origin verziókban nincs magyar nyelv, némi buheralással állítólag összehozható, de szigorúan csak saját felelősségre, mert kipróbálni nem tudtam (a letöltés megy): http://tinyurl.com/ohf2s8g

BATTLEFIELD 3

➲ Szia, Tika!
A fentebb említett játékkal van problémám. A multiplayer szerver felcsatlakozásnál, amikor a game manager az initializing állapotnál tart, a játék kiléptet egy egyszerű „A játék működése leállt" hibaüzenettel. A játék teljesen eredeti (tőletek kaptam még 2011-ben előfizetés mellé), és van prémium szolgáltatásom is 2,5 éve. Már mindent próbáltam, megvolt a javítás Originen belül, frissítéseket kerestem hozzá, a Battlelog pluginjai is engedélyezve vannak mindig, nem mellesleg pedig a játékot indítottam már rendszergazdaként is, de a hiba nem akar megszűnni (se az alapjátékkal, se a DLC-kkel nem volt soha, semmilyen problémám). Szeretném a segítségedet kérni a probléma megoldásában, ugyanis nagyon szeretnék visszatérni régi kedvencemhez 4 hónapnyi kihagyás után.
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ **PATRIK**

Amennyiben Avast vírusirtód lenne, a Real-Time Shields->Behavior Shield->Expert Settings, Trusted processesnél illeszd be a BF3.exe elérési útját pl. C:\Program Files (x86)\Origin Games\Battlefield 3\bf3.exe. Persze, ha nem Avastod van, akkor is próbálkozhatsz a vírusirtó/tűzfal kikapcsolásával. Aztán még egy lehetőség: a Dokumentumok könyvtárban a Battlefield 3 mappa törlése, vagy az Originben, a beállításoknál, az Origin játékpanel kikapcsolása.

DYING LIGHT

➲ Helló, Guru!
Olyan problémával fordulok hozzátok, hogy nemrégiben megvettem a Dying Light c. játékot. Az elején tök jó volt meg minden, csak ezután rászokott arra a játék, hogy rendszertelen időközönként leáll. Tehát előjön egy ablak hogy: „Dying Light.exe has stopped working". Erre létezik-e bármilyen megoldás? Előre is köszi: ➲ **PATRIK**

Próbáld frissebb VGA-driverrel, és növeld meg a lapozófájl (virtuális memória) méretét. A Számítógép ikonon az Asztalon jobb egérgomb, Tulajdonságok, balra Speciális rendszerbeállítások. Itt Speciális fül, a Teljesítmény mezőben katt a Beállításokra, felül ismét Speciális fül, majd a Virtuális memória alatt Módosítás gomb. Tedd egyéni méretre, a Kezdeti érték 4000 MB legyen, a Maximális pedig 8000, és a Beállítás gombbal véglegesítsd.

GOAT SIMULATOR

➲ Kedves PC Guru!
A fenti játékkal kapcsolatban van kérdésem. Amikor belépek, minden normálisan megy, de a kép elcsúszik balra, s így a játék élvezhetetlen. Tehát van jobb oldalt egy fekete csík, és bal oldalt pedig a játék képéből le van csippentve egy részlet, ezért nem látok bizonyos kiírásokat (a játék eredeti, steames).Válaszotokat előre is köszönöm! A Guru legyen veletek!

A játékban kiválasztott felbontás, vagy a hozzá beállított frissítési frekvencia nem stimmel. Valószínű, hogy a monitorod nem támogatja a fenti értékek közül valamelyiket. Viszont mivel semmilyen hivatkozást sem találtam – tehát nem egy gyakori probléma –, így aztán fogalmam nincs, hogyan lehetne egyszerűen megoldani. A \Documents\My Games\GoatSim\GoatGame\Config mappában van a konfig fájl goat.ini néven, szóval vagy itt kellene a refresh rate-re találni egy hivatkozást és kísérletezni, vagy más felbontásokat beállítva próbálkozni a játékban.

UPLAY

➲ Kedves PC Guru!
Az a problémám az AC Rogue játékkal, hogy amikor elindítom, frissítéseket tölt le, és azt írja:
„A Uplay nem tudja elindítani a letöltést. Ellenőrizd, hogy aktív-e az internetkapcsolatod, és van-e elegendő hely a merevlemezen, majd próbáld újra!"
Nem tudom mi a baja, mert az internet megy, és 154 GB szabad terület van. Üdv: ➲ **ANDRIS**

Felteszem, hogy a Uplay önállóan elindítva rendesen fut, ergo be tudsz jelentkezni, tehát a netkapcsolattal nem lehet gond. Ugyanakkor ellenőrizd, hogy a Uplay kliensben jobbra fent, a fogaskerék ikonnál, a Beállítások – Letöltések alatt a gyorsítótár helye valóban olyan célterületre van-e kijelölve, ahol az a 154 GB szabad hely van (ha igen, akkor is jelölj ki ideiglenesen egy másik mappát).

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DC

➲ Helló!
A fenti játékkal az a problémám, hogy két napja, miután mentettem és kiléptem, még minden rendben volt, ám most, hogy beléptem, se az automata, se a kézi módszerrel nem enged menteni. Azt írja ki, hogy „This game could not be save". És sehogy sem tudom megkerülni!
Remélem, tudsz segíteni, de ha máshogy nem megy, akkor lehet, hogy újra kell kezdenem?
Előre is köszönöm: ➲ **F. DÁNIEL**

Első lépés: ellenőrizd, hogy van-e elegendő hely a HDD-n, ugyanis ha jól tudom, akkor nem a Dokumentumok könyvtárba kerülnek a mentések, hanem a Steam telepítési könyvtárába. A második lépés: indítsd rendszergazdaként a játékot és/vagy a Steamet: jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként opció.

MEGINT A RADEON LESZ A VGA-K KIRÁLYA?

GYÁRTÓ: **AMD** TERMÉK NEVE: **RADEON R9 390X WCE** MEGJELENÉS: **2015 NYÁR** ÁR: **700 DOLLÁR KÖRÜL**

A jelen számunkban tesztelt Nvidia Titan X trónja nem sokáig marad ostrom nélkül, ugyanis a júniusi Computexen bemutatkoznak az új generációs Radeon videokártyák, melyekről már most viszonylag sok megbízható információ áll rendelkezésünkre. Kezdjük is a pletykafolyamot a csúcskategóriába törő AMD Radeon R9 390X WCE-vel, amiről egy befektetői konferencia anyaga szivárgott ki az internetre. A Fiji kódnevű GPU 4096 shaderprocesszort tartalmaz és legfeljebb 1050 MHz-es órajellel rendelkezik, ehhez pedig 8 GB 1,25 GHz-es memória kapcsolódik a nyákon. Micsoda? Hogy ez kevés? Nos, csak akkor, ha GDDR5-ös „fejjel" gondolkodunk, ám az AMD a világon elsőként vált HBM (High Bandwidth Memory) RAM-ra, melynek adatátviteli sebessége az eddigi 512 bittel szemben 4096 bit. Ez olyan teljesítményt ígér, amit a jelenleg elterjedt technológiák megközelíteni sem tudnak – igaz, a technológia hátránya, hogy csak az átlagnál erősebb GPU esetében mérhető a GDDR5-tel szembeni előnye, azaz a középkategóriában a most is népszerű memóriafajta egy ideig biztos uralkodó marad. Ugyanakkor a 390X WCE (Water Cooling Edition) a legek lege, ennélfogva pedig még a Titan X-et is meg fogja enni reggelire: hogy a mostani csúcs 290X-hez mérjük a kártya erejét, a 390X cirka 60 százalékkal lesz gyorsabb nála, és akkor még nem beszéltünk a szinte biztosan fejlesztés alatt álló X2-es, két GPU-s kiadásról. A 390X 700 dollár körüli áron kerül a boltokba, és persze lesznek olcsóbb rokonai is, szintén a Fijire építve – izgatottan várjuk, hogy a mostani ár/érték bajnok GTX970-et képes lesz-e túllicitálni az AMD.

VALÓSÁGGÁ VÁLIK AZ EGÉSZ TESTES VR

GYÁRTÓ: **VIRTUIX** TERMÉK NEVE: **VIRTUIX OMNI** MEGJELENÉS: **2015 AUGUSZTUS** ÁR: **699 DOLLÁR**

Az Oculus Rift késéséről szóló pletykák ugyan beárnyékolják a szép tavaszi nappalokat, ez azonban nem lassítja az ezerrel száguldó VR-vonatot, aminek legújabb állomása az egész testes virtuálisvalóság-élmény megteremtése lesz. Ez azt jelenti, hogy a játékosok már nem csak a fejükre tett sisakon keresztül lépnek kapcsolatba a virtuális térrel, hanem minden más testrészükkel is, azaz például ahogy sétálnak a szobában, úgy járják be valamelyik játék termeit, valós időben. Bár sokan nem esküdtek volna meg arra, hogy ez a belátható időben vásárlói rétegeket is megcélzó technológia lesz, két éve egy Virtuix Omni nevű, igencsak méretes eszköz látott napvilágot a Kickstarteren, mely egy tetszőleges VR-sisakkal – legoptimálisabb esetben Oculus Rifttel – együttműködve a játékosok teljes mozgását lefordítja a számítógép nyelvére. A terveket akkor még csak egy félig-meddig működő prototípus fémjelezte, mára azonban odáig jutottunk, hogy a Virtuix Omni előrendelhető lett, és egész baráti, mindössze 699 dolláros áron kapható. Eredetileg tavaly év végén futott volna be a végleges termék, ez azonban bizonyos fejlesztési nehézségek miatt nem jött össze, így most augusztusra ígérik az első példányok kiszállítását. A Virtuix Omni egyébként számos játékot támogat, Battlefield 4-gyel és Team Fortress 2-vel demózzák a legtöbbet, elvégre egy ilyen eszköz FPS-ben tud a legjobban működni. Már csak az a kérdés, hogy a mezei gamer hová teszi ezt a monstrumot, melynek közepébe bele kell állni, hogy a speciális talpazat a csomaghoz járó lábbeli segítségével feldolgozhassa a futás és sétálás adatait. Az biztos, hogy egy-egy jobb meccs után felesleges lesz a kondibérlet…

BEFAGYOTT A POKOL: PC-T ÉPÍT A NINTENDO

GYÁRTÓ: **NINTENDO** TERMÉK NEVE: **NEM ISMERT** MEGJELENÉS: **2016** ÁR: **NEM ISMERT**

A múlt hónapban számoltunk be róla, hogy a japán Nintendo két fronton is előrébb lép: egyrészt betörnek a mobiljátékpiacra (oké, megkésve, de akkor is), másrészt pedig új asztali játékkonzolt fejlesztenek, mert a mostani Wii U akkorát bukott, hogy azt csakis egy másik géppel lehet elfeledtetni a sok száz dollárt elköltött és rengeteget csalódott rajongókkal. A Nintendo NX kódnevű gépről eddig semmi mást nem lehetett tudni azon a homályos információn kívül, miszerint „teljesen új irányvonal" jellemzi a tervezési folyamatot, ami a japánok kissé elmaradt gondolkodásmódja ismeretében nem feltétlenül jelent forradalmi megoldásokat. Mostanra pedig kiderült, hogy tényleg nincs szó földrengető újdonságokról, helyettük a nagy N belép a PC-t áruló konzolgyártók (Sony, Microsoft) körébe, és egy olyan masinát dob a piacra, amire nagyon könnyen átírhatók a PlayStation 4-re és Xbox One-ra fejlesztett játékok. Mindezt onnan tudjuk, hogy a fejlesztők megkapták az NX korai specifikációit, és névtelenül, de többen is megerősítették, hogy a Nintendo a mostanában divatos, PC-től kölcsönzött architektúra alapján gyártja a konzolt. Ezzel a lépéssel a japán vállalat végre utolérné a konkurenseit, és megnyitná az utat a jelenlegi Wii U-n szinte nem létező multiplatform játékok előtt. Az informátorok szerint a már említett konzolok játékainak átírása nagyon olcsó lesz az NX esetében, így már most mérget vehetünk az x86-64-es alapokra, esetleg AMD főegységgel és GPU-val, biztos, ami biztos. Szintén a már ismert rendszerek malmára hajtja a vizet az a sokatmondó tény, miszerint a konzol a 2016-os E3-on mutatkozik be, azaz nem kell sokat szórakozni a fejlesztésével, szóval szinte semmi esélye egy soha nem látott architektúra berobbantásának. Látva a Wii U fiaskóját, ez talán nem is akkora baj.

AZ ASUS ÚJRA BETÖRNE AZ OKOSÓRA-PIACRA

GYÁRTÓ: **ASUS** TERMÉK NEVE: **VIVOWATCH** MEGJELENÉS: **NEM ISMERT** ÁR: **150 EURÓ**

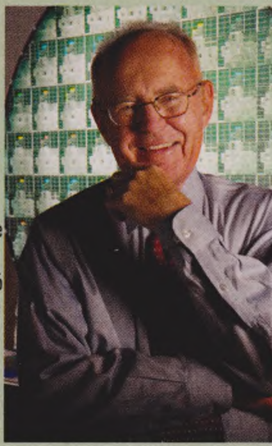
Az ASUS bemutatta VivoWatch nevű okosóráját, ami nem a tavalyi ZenWatch utódja, hanem egy sportra kihegyezett, iOS-szel és Androiddal egyaránt együttműködő KoodOS-es termék, rozsdamentes acélházzal és vízlepergető borítással. A VivoWatch méri a pulzusszámunkat, a szívritmusunkat, sőt, éjszaka az alvási szokásainkról is hasznos statisztikákat állít össze, melyeket aztán egy dedikált weboldalon úgy összegez, hogy mellé életvezetési tanácsokat is ad, szigorúan az egészséges életmód jegyében. Az óra többi funkcióit még nem ismerjük, ahogy a megjelenése dátumát sem, egyes olasz források azonban 150 eurós kezdőárról beszélnek. Nem rossz, nem rossz, reméljük, idehaza is kapható lesz.

GÉPHÁZ EGY KOMPLETT PC ÁRÁÉRT

GYÁRTÓ: **XFORMA** TERMÉK NEVE: **MBX MKII**
MEGJELENÉS: **ELŐRENDELHETŐ** ÁR: **1250 DOLLÁR**

Azt mondják, a gépház másodlagos tényező egy konfiguráció kiépítésekor, azonban ha valaki nagyon maximalista, belefuthat olyan megoldásokba, amik komoly extrákkal örvendeztetik meg a felhasználókat, persze nem kevés pénzért. És akkor ott vannak az olyan szörnyetegek, mint az XFORMA MBX MKII, ami 1250 dollár, azaz 348 ezer forint. Háromszáz. Negyven. Nyolcezer. S hogy ezért mi mindent kapunk? Nos, a gyártó XFORMA elnöke szerint egy olyan házat, ami „saját maga kategóriája": alumínium test, látványos plexi oldallapok, négyventilátoros alsó hőelvezető rendszer, egyedi tervezésű, az egész alaplapot lefedő vízhűtés, porszűrő, na meg fenyegető, szénfekete kivitel jellemzi a brutálisan drága alkatrészt. Meg kell hagyni, szép darab, és hely is van benne bőven, mi több, teljesen moduláris az egész, és mindenféle csavarozás vagy szegecselés nélkül apró darabokra lehet szedni. A ház egyébként az XFORMA és a SilverStone közös mérnöki munkája, és minden egyes darabot kézzel szerelnek össze – ebből adódóan csak nagyon kevés, mindössze 250 darab készül belőle, szóval, aki szeretne egyet, gyorsan csapjon le rá előrendelésben. Ja, igen, még nem mondtuk a legjobbat: az 1250 dolláros alapárat nyugodtan a csillagok közé lehet tornászni, ha az XFORMA saját kiegészítőivel (optikai meghajtó, további foglalatok) együtt akarjuk megvenni a házat, netán olyan vasat is szeretnénk belerakni, ami ehhez a hihetetlen erőhöz dukál. A gyártó több VGA-s konfigurációkat emleget, szóval 4 datab TITAN X-szel már megéri beruházni az MKII-be.

BOLDOG SZÜLETÉSNAPOT, MOORE-TÖRVÉNY!



Nem sok olyan számítástechnikai törvény létezik, amit mindenki ismer, a Moore-törvényről azonban rengeteg, a területet egyáltalán nem követő ember is hallott, pedig valójában nem tudományos törvényszerűségről, hanem tapasztalati megállapításról van szó. Az idén 86 éves Gordon E. Moore pontosan 50 évvel ezelőtt öntötte szavakba a technológiát máig meghatározó elvet: a legalacsonyabb áron kapható alkatrész összetettsége évente nagyjából a kétszeresére nő. Bizony, eredetileg szó sem volt processzorokról és tranzisztorokról, bár Moore tíz évvel később módosította a törvényt, mely szerint a legolcsóbb komponens összetettsége már csak jó, ha kétévente duplázódik meg. A sokak által emlegetett, tranzisztorok megkétszereződéséről szóló Moore-törvény variáns valójában egy informatikai könyv munkatársától, David House-tól származik, úgyhogy inkább House-törvényként érdemes hivatkozni rá. És hogy igaz-e a Moore-törvény? Nos, nem az, mert ugye a legalacsonyabb árú komponensek jó ideje ugyanolyan bonyolultságúak. Ugyanakkor a House-féle verzió mára önbeteljesítő jóslattá vált: a chipgyártók elvi kérdést csinálnak a fenntartásából, ami a technológiai fejlődés és a rendelkezésre álló pénzösszeg függvénye. Sokak szerint egyébként ezt a törvényt a szilícium fizikai tulajdonságai fogják megállítani, amit később más szintetikus elemekre cserélnek a mérnökök, hogy csak azért is életben tartsák a Moore-legendát.

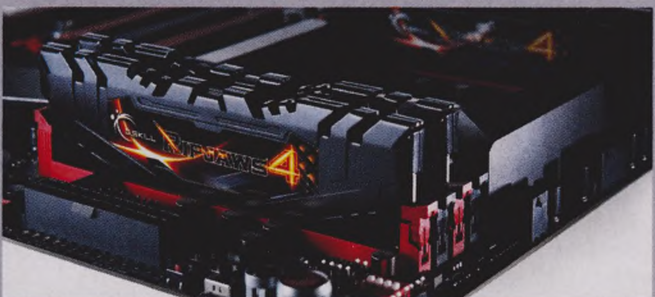
NA, ILYEN EGY IGAZI MODDING-PC

Nem szokásunk a hardverhírekben házilag barkácsolt gépekkel foglalkozni, de az ASUS ROG fórumára egy argentin játékos olyan munkát töltött fel, ami megérdemli, hogy szájára vegye a világ. A magát nemes egyszerűséggel csak Pablónak nevező fiatalember alumíniumból és plexiből készítette a képen látható gyönyörűséget, ami egyelőre kompromisszumos hardvert rejt, jórészt a speciális felépítéséből adódó szükségletek miatt – videokártyából például csupán egy túlhúzott HD7750-es AMD van benne, ugyanis annak nincs szüksége külső tápellátásra. Akárhogy is, az eredmény nem semmi – kár, hogy nem gyártják sorozatban.

128 GB-OS DDR4 MEMÓRIACSOMAG A G.SKILLTŐL

GYÁRTÓ: **G.SKILL** TERMÉK NEVE: **RIPJAWS 4 128 GB KIT** MEGJELENÉS: **2015 TAVASZ** ÁR: **NEM ISMERT**

A DDR4 elterjedésére még várnunk kell legalább két évet, ez azonban nem jelenti azt, hogy a teljesítmény és az extremitás megszállottjai már most ne verhetnék el a pénzüket pár brutális RAM-ra. Olyanokra, mint a G.Skill legújabb, 128 GB-os csomagja, ami nemcsak a memória mennyiségében, de sebességben is túllő a célon, lévén a modulok egyenként 2800 MHz-es frekvencián ketyegnek, ami tovább emelhető a különleges hőelvezetést lehetővé tevő hűtőbordáknak köszönhetően. A csomag 16 GB-os egységekből áll, amelyek nyers erejét a Samsung 20 nm-es memóriachipjei teszik lehetővé. Természetesen kizárólag X99-es Intel chipset mellett működik a pakk, abból azonban bármilyen deszkába belemegy, hála a csökkentett, 2133 MHz-es órajel opcióknak, melyek mellett a teljes sebességen mért 1,35 voltos feszültség helyett csupán 1,2 volt is elég a RAM-ok üzemeltetéséhez. Sajnos napra pontos megjelenési dátum és ajánlott ár egyelőre nincs, de tekintve, hogy a G.Skill 128 GB-os pakkja a tuningőrült szupergazdagok konfigurációit célozza meg, esélyes, hogy sok százezer forintot kóstál majd.



Eljött a mi időnk

Építsünk STEAM MACHINE-t!

[ÍRTA CHOCHO] **A Steam Machine-özönre felkészülve a PC Guru csapata is összerakta a saját mini játék-PC-jét, hogy kiderüljön, mire jó egy konzolnak nézett apró számítógép. Egy biztos: ha minőséget akartok, nem ússzátok meg olcsón a konzolos pécézést!**

A múlt hónapban bemutattuk a Steam Machines program versenyzőit, a zsongáson felbuzdulva pedig úgy döntöttünk, összerakjuk a PC Guru saját kis Steam-gépét, amit tesztelve majd jól megmondjuk, hogy most akkor van-e értelme házilag apró gamer-PC-t építeni vagy sem. Mert bizony minden Steam Machine, amit tévére dugva steames játékok futtatására használunk, azaz tulajdonképpen az összes játékgép, még akár a tied is, kedves olvasó. A gyárból sok-sok száz dollárért kigördülő gőzgépek ugyanakkor kis mérettel és SteamOS-sel hódítanak, így mi is egy komplett, minden funkciójában a végleges termékeket koppintó konfigurációt képzeltünk el. A számla pedig csak hízott, hízott és hízott.

GŐZBEN EDZVE

Aki esetleg egy kő alatt élt volna az utóbbi 2-3 évben, annak elmondjuk, hogy a Steam Machines program egy Valve-féle kezdeményezés, aminek célja, hogy a PC-gyártók a neves online áruház által dedikált, kisméretű, elsősorban játékra alkalmas számítógépeket dobjanak piacra. A Valve ennek érdekében kifejlesztett egy saját, Linux alapokon nyugvó operációs rendszert is, a jelenleg bétaállapotú SteamOS-t, valamint megalkotta a Steam Controller nevű vezérlőeszközt, ami könnyen lehet, hogy a kontrollerek új generációjának első képviselője lesz. Sajnos Steam Controllert szerezni manapság nehezebb, mint megnyerni az ötös lottót, így mi is gyorsan lemondtunk a dologról. A SteamOS azonban bárki számára ingyenesen letölthető és telepíthető, ígérete szerint pedig jórészt funkcionális, szóval egy próbát megér, ha az ember konzoljellegű gépet akar építeni. És itt van a kutya elásva: a Steam Machines program lényege, hogy a benne szereplő gépeket a játékosok egy tévére csatlakoztatva, Steam Controllerrel a kezükben használhassák, de szemben a játékkonzolok korlátaival, a Steam könyvtáruk összes programját futtathassák vele, olyan címeket is ideértve, mint a stratégiai játékok vagy a keményvonalas szimulátorok. Egy Steam Machine egy tökéletes világban az asztali, „melós gép" testvérkéjeként remekül megfér a PlayStation 4 vagy a Wii U mellett, és csak akkor kapcsol be, amikor épp kedvünk szotytyan egy kis Civilizationre vagy XCOM-ra. Hála a Steam Controller érintésérzékeny felületének, a hüvelykujjunkkal a legjobb gameregereket megszégyenítő pontossággal kivitelezhetünk bonyolult manővereket, miközben a steames cimboráinkkal kommunikálunk, streamelünk és időnként vásárolunk. Jól hangzik, ugye? Kár, hogy a miénk nem egy tökéletes világ.

CSAK MERT KICSI, NEM OLCSÓ

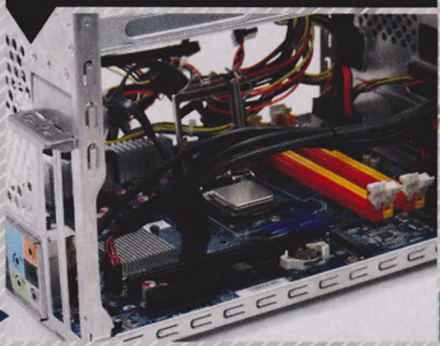
Amennyiben a boltból akarjuk elhozni, a Steam Machine konfigok többsége közepesen erős játékgépnek tűnik, alaposan túlárazva. Azonban akkor sem biztos, hogy jól járunk, ha mi építünk egyet. Kezdjük ott, hogy egy ideális gőzgép pici, azaz mini-ITX méretű házban és alaplapban kell gondolkodnunk. Ezek a cuccok nem olcsók, és végképp nem játék-kompatibilisek: a legtöbb mini-ITX dobozba épphogy elfér egy grafikusmaggal megtámogatott proci és némi RAM, hogy irodai vagy médiaszerver feladatokat lásson el a konfiguráció. Ahhoz, hogy videokártyát és megfelelően erős CPU-t tehessünk bele, muszáj olyan megoldást választanunk, ami nem hagy cserben akkor sem, ha az említett két komponens komoly hőt termel. Nekünk szerencsénk volt, adta magát, hogy a múlt hónapban tesztelt (és ajánlott) Shuttle SH97R6-os barebone-t vegyük elő, amiben már egy azonos nevű LGA-1150-es alaplapot is találunk. A gép közel 100 ezer forint, a Shuttle azonban híres a minőségi termékeiről: az SH97R6 szerelése pofonegyszerű, a jobb fenti kis képsorozatban láthatjátok, hogyan illesztettünk benne helyére minden komponenst. Fontos azonban kiemelni két buktatót. Az első a táp: ilyen kicsi méretben kevés a szükséges kakaót biztosító darab, főleg prémium kategóriában, így legalább 500 wattot ajánlunk egy közepes erősségű géphez is. A másik pedig a videokártya, ami az egyik képen jól látható módon szívatott meg bennünket: sajnos manapság sok kisméretű VGA-n felülre kerül a tápcsatlakozó, ami egy nem túl jó gyártói beidegződés, és alaposan kitol az olyan pionírokkal, mint a Guru csapata. A ház háttértárakért és optikai meghajtóért felelős rekesze útban volt, így ki kellett vágnunk belőle egy darabot ahhoz, hogy be tudjuk kötni a videokártyát. Emiatt aztán lőttek a DVD-meghajtónak – igaz, egy steames, online masina esetében ez talán másodlagos tényező.

A STEAM MACHINE TULAJDONKÉPPEN EGY JÁTÉKRA KIHEGYEZETT BAREBONE PC, AMINEK A KIS MÉRETE A LEGFONTOSABB TULAJDONSÁGA. CSAK LE NE ÉGJEN!

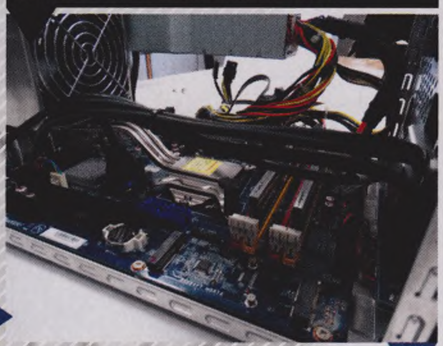
Ha már videokártyánál tartunk, akármit nem tehetünk bele egy ilyen apró házba, egyrészt mert nem minden fér bele, másrészt pedig mert figyelni kell a kiáramló hőre. A Maxwell architektúrás GeForce-ok jelenleg a piac legkevesebb hőt termelő megoldásai közé tartoznak, így a tesztre egy Gigabyte GTX970IX 4GD-t választottunk, amit részletesen is kivesézünk a 96. oldalon. A kártyáról azonban tudni kell, hogy idehaza valamiért nem kapható, mi is a gyártótól kértük, és Hongkongból küldték el nekünk. Vannak ugyan alternatívák, az időtállóság fényében azonban csakis kisméretű Maxwellben érdemes gondolkodni, a GTX960 pedig egyszerűen nem elég erős ahhoz, hogy a Steam Machine-ünk 3-4 év múlva is bírja a strapát.

A komponensek, még beszerelés előtt

A processzor kerül elsőként a helyére



Ezt követik a memóriamodulok



Ennyi volt az annyi

Alkatrész neve	Típusa	Ára
Barebone	Shuttle SH97R6	97.000.-
Memória	2x4 GB Hyperix DDR3 1600	23.000.-
Processzor	Intel Core i5-4690K	71.200.-
Videokártya	Gigabyte GeForce GTX970IX 4GD	kb. 100.000.-

Végül a videokártya

Majd a HDD-keret, némi barkáccsal

Van ház, van VGA, már csak RAM és proci kell! Előbbiből a Shuttle remekműve sima DDR3-as modulokat fogad, nosza, bele is raktunk 2x4 GB 1600 MHz-es drágaságot. A processzor ennél már keményebb diónak bizonyult: olyan modell kellett, amit még elbír az 500-as táp, így nem eszik sok áramot, ugyanakkor mégis erős, és egy ideig nem kell újat vennünk helyette. Sőt, a legjobb az, ha tuningolható, mert így szükség esetén a jövőben még kinyerhetünk belőle pár MHz-et (nyilván a ház oldalának levételével, vagy egyéni hűtéssel). A választás egy Intel Core i5-4690K-ra esett – jó kis főegység, játékra az egyik legideálisabb választás, ellenben nem olcsó. És hogy mennyi lett az annyi? Nos, tessék szépen megnézni a táblázatot és ámulni: a PC Guru Steam Machine-ja 291.200 forintba kerül! És akkor még nem vettük számításba a ház átalakításának esetleges költségeit, valamint a merevlemezt, amit jótékonyan az egyik irodai gépből kaptunk elő, lévén nagyon sok játékos tenné ugyanezt (egyébként egy 500 gigás WD-ről volt szó, SSD-vel nem próbálkoztunk).

GŐZ NÉLKÜLI GŐZHAJTÁS

A komponensek összeillesztése után jött a tesztelés, ami elsősorban a gép hő- és zajtermelésére koncentrált, elvégre az alkatrészek teljesítményét ismerve egyértelmű volt, hogy a legújabb játékok alatt sem vall majd szégyent a gép. Így is történt: a GTA V 1920x1080-as felbontásban, Ultrán is hozta a 60 fps-t, a Wreckfest is repesztett, és a Battlefield 4-gyel sem volt semmi probléma. Oké, nyilván UHD-ban már nem lettek volna ilyen fényesek az eredmények, a mai tévék többsége azonban Full HD-s, így mi is ezt a felbontást lőttük be célként. A processzor nyugalmi állapotban 38 és 48 fok között járt, terheléskor ez 66-67 fok lett. A GPU 36-38 fokon muzsikált alapjáraton, amikor pedig játékokkal izzasztottuk a vasat, 52 és 65 fok között járt. Alacsony? Az bizony, látszik, hogy mind a Shuttle, mind a Gigabyte mérnökei értenek a hőelvezetéshez. A ház külseje még több óra igénybevétel után is csak enyhe hőt adott le, a zajszint pedig bőven egy átlagos asztali PC ricsaja alatt maradt. Elmondható tehát, hogy megfelelő alkatrészekkel a Steam Machine építése egyáltalán nem okoz problémát, igaz, a jövőben figyelni kell a ház tisztán tartására (a por fokozza a hőt).

Csakhogy nem a kis méret az egyetlen, amitől Steam Machine a Steam Machine, sőt, sokkal fontosabb a SteamOS megléte, ami azonban sehogy sem akart feltelepülni a gépre. A kliens sajnos megmakacsolta magát, többszöri próbálkozásra sem volt hajlandó túllépni a telepítés első fázisán, így végül feladtuk, és helyette egy Ubuntu Linuxot raktunk a gépre, hozzá igazított Steammel. Az eredménnyel elégedettek voltunk, igaz, jelenleg nem sok játék fut Linux alatt, a Team Fortress 2 pedig azért nem az a program, ami miatt 300 ezer forintos konfigot vásárolunk. Így végül egy Windows 10 TP-t is feltelepítettünk, gyakorlatilag szemen köpve a Valve jövőbe vetett elképzeléseit. Bocs, Gabe, mi megpróbáltuk – az az igazság, hogy az internet mélyén kutakodva sok olyan felhasználót találtunk, akik panaszkodtak a SteamOS-re, és tekintve, hogy a rendszernek fél év múlva késznek kell lennie, valahogy szkeptikusak vagyunk a dolog sikerében.

„HÜLYÉK VAGYTOK!"

Biztos lesz olyan olvasó, aki a fenti mondat kíséretében, legyintve vágja a sarokba az újságot, mondván, hogy azért barebone gépeket is kapni ennél kevesebbért, nem beszélve egyes mini-ITX házakról és deszkákról. És ez igaz is. Ám fontos emlékezni rá, hogy az ember jobb esetben PC-t nem 1-2 évre vesz, egy kis házba szerelt konfigurációt pedig sokkal nehezebb a jövőben komponensenként bővíteni. Na, meg azért az „olcsó" csöppségek sem véletlenül kerülnek annyiba, amenynyibe: a többségben nincs alaplap vagy hűtés, elég hely vagy kellő mennyiségű csatlakozó, arról már nem is szólva, hogy egy ilyen gépnek a szép és látványos konzolokkal is fel kell vennie a versenyt, azaz nem árt, ha jól néz ki. A magunk részéről nem merjük ajánlani a dolgot, jobban jártok egy rendes méretű géppel, ugyanilyen áron még erősebbet is kaphattok. Ha pedig tényleg Gabe istenség oltárán akartok áldozni, úgy jobb, ha bevárjátok a novemberi Steam Machine startot. G

Ha a méret számít

Gigabyte GeForce GTX 970 IX 4GD

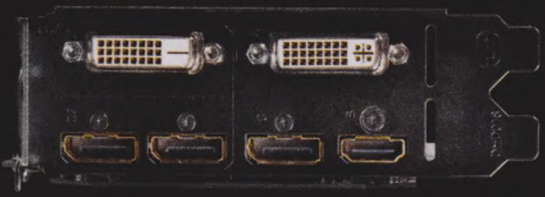
[ÍRTA CHOCHO] **A videokártyák manapság egyáltalán nem azok a kicsi, kompakt és könnyen szerelhető hardverek, mint pár éve voltak, elég csak vetni egy pillantást a jelen számunkban tesztelt Titan X-re. Pedig a kis méret csupán akarat függvénye, és ezt a Gigabyte is bebizonyította.**

A GeForce GTX 9xx szériát többször és kellően alaposan kiveséztük a PC Guru hasábjain: a GTX 980-ast először a Gigabyte, majd most az MSI műhelyéből is bemutattuk, a sokáig messiásként várt 960-asról pedig megállapítottuk, hogy túl drága és túl sok kompromisszumot jelent ahhoz, hogy ne az alsó és felső kategória közé beékelt GTX 970-est válaszszuk helyette. Ez a kártya pedig a tavalyi és idei év eddigi ár/érték bajnokaként még úgy is bőven megéri az árát, hogy az 100 ezer forint körül mozog, sőt, jelenleg, a cikk írásának pillanatában az olcsóbb modellek is a lélektani százezres határ fölé csúsztak (ez mondjuk csak ideiglenes kiugrás, tavaly év végén már 95 ezerért is vehettünk ilyen kártyát). Hiába, bár nem nevezhető budget vételnek, az Nvidia fenegyereke korunk összes játékával meg tud birkózni, ráadásul úgy, hogy a grafikai beállításokat simán a normál szint fölé tornászhatjuk Full HD felbontásban. Azért csak abban, mert az UHD területén (akár már 1440p-ben is) még ma is a csúcskártyák uralkodnak, 4K-ban pedig azokból is kettő kell, ha az ember 30 fps feletti átlagsebességgel szeretne játszani.

A GIGABYTE APRÓ GEFORCE-KÁRTYÁJA NEM CSAK KICSI, DE KELLŐEN ERŐS IS, ÚGYHOGY HA NEM MINDEGY AZ ALKATRÉSZ MÉRETE, JÓL JÁRTOK A VÁSÁRRAL.

A MÉRET A LÉNYEG

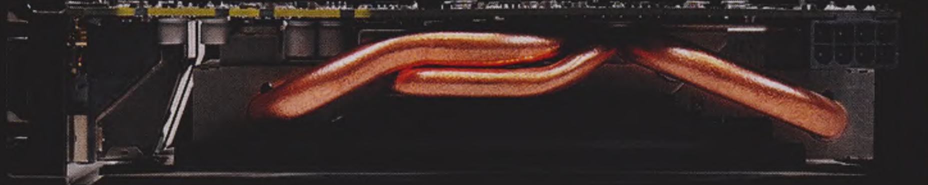
Teljesen mindegy azonban, hogy milyen erős a GTX 970-esünk, ha nem fér be a házunkba, urambocsá' az alaplapunkba: tény, hogy manapság egyre többen választanak olyan kompakt megoldásokat, mint amilyen a mini-ITX szabvány, elvégre egy kisebb méretű PC kevesebb helyen is jól elfér, és hála a modern architektúrák viszonylag alacsony hőtermelésének, egyre kisebb eséllyel gyújtja ránk a házat. Amennyiben tehát egy apró konfiguráció felépítése a cél (mint mondjuk a pár oldallal arrébb bemutatott PC Guru Steam Machine), olyan alkatrészek kellenek, amik elférnek a házban, ez azonban a legtöbb videokártyáról nem mondható el – hogy mást ne mondjunk, a Gigabyte híres WindForce-szériás 970-esén három darab ventilátor feszít, amik ugyan halkak, de alaposan elnyújtják a nyák hosszanti méretét. Szerencsére van megoldás, ugyanis egyre több gyártó dönt úgy, hogy mini-ITX méretű VGA-kat épít, melyek azonban teljesítmény terén megmaradnak a nagyméretű kártyáknál mért értékeknél. A Gigabyte-féle GeForce GTX 970 IX is egy ilyen próbálkozás: az alaplapokban és videokártyákban egyaránt erős vállalat speciális hűtést tervezett ahhoz, hogy ez a mindössze 183x129x43 mm-es dimenziókkal rendelkező termék hozza a tőle elvárt teljesítményt. Az eredmény pedig döbbenetesen jó lett, legalábbis akkor, ha elfogadjuk, hogy az egyetlen 100 mm-es ventilátor önmagában hangosabban pörög, mint a korábban említett trió. A vaskos test egy masszív, rézcsövekkel megerősített alumínium hűtőbordát rejt, ami komoly megterhelés alatt is védi a komponenseket: szűk házban mérve a GPU játék alatt legfeljebb 68 fokra melegedett fel, míg egy nagyobb, sima ATX-es, szellős konfigurációban csupán 60 fokot mértünk. Ezek kiváló adatoknak számítanak, igaz, mini-ITX-es kiszerelés esetén nélkülözhetetlenül szükségesnek is, lévén kevés hely marad arra, hogy elvezessük a meleg levegő nagy részét.



VAGY INKÁBB, HOGY TUDJUK-E HASZNÁLNI

Fontos persze kiemelni, hogy annak ellenére, hogy a 970IX mini-ITX kompatibilis, sajnos nem fért rá egyetlen PCI-E slotra, emiatt aztán csak olyan házakba szerelhető be, amik támogatják a dupla foglalatos megoldásokat. Cserébe kárpótoljon, hogy mindössze egyetlen 8 tűs tápcsatlakozóra van szükség a kártya működtetéséhez, ami azonban a VGA tetejére került, ki tudja, hogy miért. Régi „divat" ez az ilyen kis méretű kártyák esetében, ideje lenne végre elhagyni, lévén általában a kis házakban is a kártya előtt van több hely, nem felette. Vagy ha már mindenképp odakerül a csatlakozó, akkor adjanak a termékhez egy speciális kábelt, aminek a feje 90 fokban hajlik rá nyákra. A Gigabyte ilyesmit nem csomagol a VGA-hoz, így lesznek, akik szívják majd a fogukat – mi magunk is a Steam Machine házának megcsonkítására voltunk kárhoztatva a kártya beszerelésekor. Ami a technikai adatokat illeti, meg leszünk elégedve: 4 GB GDDR5-ös, 7 GHz-es RAM-ot, valamint 1051/1178 MHz-es normál és Boost GPU órajeleket kapunk, mely utóbbiak magasabbak a referenciamodell értékeinél, azaz a kis méretbe némi gyári tuning is belefért. Csatlakozókkal is el leszünk látva, hisz két DV-I, egy HDMI, valamint három DisplayPort kapott helyet a VGA vaskos fenekén. Akkor sincs tehát probléma, ha egyszerre három monitort akarunk meghajtani, de persze játékra ilyenkor már nem lesz elég a kakaó.

És hogy ajánlott termék-e a Gigabyte GTX 970IX 4GD? Nos, mindenképpen az, bár sajnos idehaza nem forgalmazzák, így marad a külföldi import lehetősége. Nem tudjuk, a gyártó miért nem hozza be Európába ezt a terméket, főleg most, hogy a barebone gépek népszerűsége nőttön nő. Bízzunk benne, hogy idővel meggondolja magát, mert remek konstrukcióról van szó, amit kár lenne kihagyni.



Eszköz: **videokártya**
Info: **hu.gigabyte.com**
Ár: **kb. 100.000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek teljesítmény	– felső tápcsatlakozó
– kiváló szellőzés	– nem kapható itthon
– gyári tuning	

SPEEDLINK STRIKE NX GAMEPAD

[ÍRTA CHOCHO] **Amikor az ember PC-hez akar kontrollert venni, mindenki az Xbox 360-as irányítót ajánlja, ami ugyan tényleg remek választás, de immár tíz éve semmi újat nem mutat, és emiatt egy kicsit unalmas. Érdemes néha körülnézni a többi gyártó portékái között is, mert akadnak figyelemreméltó megoldások – olyanok, min a Speedlink Strike.**

Persze senkit sem akarok becsapni, magamat sem: a Speedlink sosem a magas minőségről híres gyártók sorát gyarapította, helyettük inkább a tisztes iparosmunkákra szakosodott futószalag-vállalatok közé tartozott – tudjátok, amik ritkán csinálnak nagy dolgokat, de azért általában megbízhatók, és nem szokásuk kínos helyzetbe hozni az embert. Mi több, jómagam évek óta Speedlink egeret és billentyűzetet használok, melyek teljesen korrekt darabok, még annak a ténynek a tükrében is, hogy sokszor fut át a kezem alatt valamilyen luxuskategóriás gyártó csodafegyvere. Csupán annyi a Speedlink baja, hogy sokan nem kezelik a helyén – és ez a Strike NX-re is igaz, ami nem akar több lenni egy olcsó, de klassz alternatívánál.

A meglehetősen puritán csomagban érkező kontroller USB-porton csatlakozik a PC-hez egy olyan kábel végén, amire jobb, ha soha az életben nem gurultok rá egy irodai székkel, mert elég neki egy kellemetlen fuvallat, és máris jobb létre szenderül, ez pedig az egész irányító szemetestöltelékké válását jelenti, mert cserélni a vezetéket csak forrasztásos mókával lehet. DreamerInstinct néhány oldallal arrébb panaszkodott a Kudos fejhallgató igénytelen madzagjára, és sajnos ez a Strike NX-re is igaz – úgy látszik, a Speedlink most épp a kábeleken spórol. Persze ha ezen túltesszük magunkat, egy teljesen jól használható kontrollert kapunk a Stikre képében, ami nagyon könnyű műanyagból készült, formavilágában pedig a már emlegetett (és milliószor agyondicsért) Xbox 360-as irányító és a playstationös DualShock-széria legjobb elemeit vegyíti, méghozzá sikerrel.

Adott két kellően érzékeny analóg kar, amik kiváló helyen vannak ahhoz, hogy elérjük őket a hüvelykujjunkkal. Adott továbbá négy akciógomb, rajtuk a Sony-féle ábrák (háromszög, négyzet, X és kör) kicsit átalakított változataival (hiába, valahogy muszáj elkerülni a pereskedést), egy négy különálló gombra osztott d-pad, dupla ravaszok, valamint az elmaradhatatlan Select és Start, amik közé egy Home-ot is bepasszintottak a mérnökök, biztos, ami biztos. Mivel a Strike NX az iskolában tanultak szerint működik, használni kifejezetten élvezetes és könnyű, bár tény, hogy a legtöbb játékban be kell kalibrálnunk, mert nem ismerik fel rendesen a programok. Hosszas használat után azonban az ember keze izzadni kezd az olcsó, bóvli műanyag miatt, amiből a kontroller teste készült, ez pedig egy drágább vezérlő után komoly lelki traumát fog okozni. Mivel azonban egy alig hatezer forintos holmiról van szó, nem fogunk nagyon toporzékolni az anyagminőség pocsék volta miatt. Az azonban biztos, hogy ha a Speedlink a nagyok között akar játszani, akkor le kell vetkőznie ezeket az olcsó szagú megoldásokat. ■

Eszköz: **kontroller**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 20 euró**

PRO	KONTRA
– kellemes dizájn – minőségi gombok – könnyű	– gagyi műanyag – törékeny kábel

MSI GEFORCE GTX 980 GAMING 4G

[ÍRTA CHOCHO] **A GTA 980-as VGA még ma is a csúcsok csúcsának számít, már ha az olyan eszelősen erős, csak egy igen szűk rétegnek szóló termékeket nem számoljuk ide, mint amilyen a pár oldallal arrébb tesztelt Titan X, ami egyébként szintén a 980-as rokona az azonos GPU-architektúra és felépítés okán. Na, de mégis melyik gyártó termékét érdemes választani? A Gigabyte hangos, de erős GTX 980-a után most az MSI óriására is vetettünk egy pillantást. Megérte.**

Természetesen ha valaki látott egy GTX 980-ast, akkor jó eséllyel látta mindet, hiszen a Maxwell architektúrás csúcskártya igazi ütőereje az Nvidia mérnöki zsenijéből jön, és nem a mindenféle kósza extrákkal dobálózó hardvergyártók ötleteiből. Emiatt pedig az alapok az MSI-féle változat esetében is maradtak a régiek: egy kifejezetten erős, de 4K-ra még mindig csak 30 fps-es játéksebesség mellett alkalmas, barátságos fogyasztású VGA-ról beszélünk, ami a hatalmas fizikai méretei és a két látszólag vadítóan erős ventilátora ellenére sem olvasztja le a paksi atomerőművet.

Egyébként ha már szóba jött a hűtés, akkor elmondjuk, hogy az MSI GeForce GTX Gaming 4G esetében a megfelelő hőkezelés állt a fejlesztés fókuszában. A gyártó a Twin Frozr V nevű saját hűtőt szerelte a gigantikus nyákra, ami a széria korábbi darabjainak megfelelően nemcsak alapállapotban, de túlhúzott órajelek mellett is képes féken tartani a GPU és a RAM-ok által termelt brutális Celsiusokat. Az Twin Frozr V egyébként újfajta ventilátorokat kapott, amik alacsonyabb fordulatszám mellett is elegendő levegőt szállítanak a kártya felületére. Ez azonban még semmi a félpasszív üzemmódhoz képest, amiről részletesebben a szintén MSI gyártotta GTX 960-as tesztünkben már zengtünk néhány ódát. Röviden arról van szó, hogy 2D-s feladatok ellátásakor a Maxwell chip olyan kevés hőt termel, hogy azt a VGA hűtése passzívan is el tudja vezetni, azaz ha nem játszunk, hanem teszem azt cikket írunk, a kártya ventilátorai leállnak, a gépünk zajszintje pedig jelentősen lecsökken. És hogy ez a gyakorlatban is így van-e? Nos, ideális esetben igen, a teszt során azonban, ha lassan is, de mindig forogtak a ventik – valószínűleg a gép többi komponense is elegendő hőt termelt ahhoz, hogy a VGA beépített érzékelői aktiválják a lapátokat.

Akárhogy is, a kártya nagyon halk, és ehhez még hozzá jön a gyári tuning, ami ugyan nem különösebben erőteljes, de azért a GPU 1216/1317 MHz-es értékei így is ki tudnak sajtolni néhány extra fps-t a legújabb játékokban. A RAM órajele egyébként nem változott, az most is 7 GHz, igaz, nem is nagyon kell egyelőre, hogy gyorsabb legyen. Összefoglalva az MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G egy jó VGA, amivel hosszú évekig elleszünk akkor is, ha mániánk a látványjavítás és szeretjük feltornászni a játékok grafikai opcióit. Ugyanakkor a mindössze 4 GB-nyi fedélzeti memória és a Maxwell alapvetései még nem az UHD korszakra születtek. Aki a 4K-s csodát várja, sajnos még mindig SLI-ben kell, hogy gondolkodjon. ■

Eszköz: **videokártya**
Info: **hu.msi.com**
Ár: **kb. 184.000 Ft**

PRO	KONTRA
– halk és erős hűtés – remek teljesítmény – jól mutat a gépben	– műanyag borítású – közepes gyári tuning

Teljesítményteszt

MIN FUT JÓL A GTA V?

[ÍRTA CHOCHO] **Végre itt van, megjelent! Majdnem két évvel a konzolos premiert követően PC-n is játszható minden idők egyik legnagyobb játéka, a GTA V, mi pedig a negyedik rész kellemetlen emléke után úgy döntöttünk, utánajárunk, hogy mégis milyen gép kell a királynak.**

A GTA IV PC-s változatáról sok dolgot el lehet mondani, azt azonban semmiképpen sem, hogy jól sikerült. Az Xbox 360-hoz igazított RAGE motor (ami megannyi alrendszer összességét jelenti) még a konkurens PlayStation 3-on sem szerepelt úgy, ahogy kellett volna neki, nemhogy windowsos környezetben, erre pedig még rá is tett egy lapáttal a Rockstar Games, amikor olyan minimum és ajánlott konfigurációkat adott meg gépigény gyanánt, amiknek Niko Bellic legfeljebb köszönni tudott. A program futtatása máig sokaknak okoz problémákat, hogy mást ne mondjuk, a PC Guru csapatából Bate, wilson és jómagam sem tudjuk élvezni, pedig az eltelt sok év alatt bizony jóval erősebb gépekre tettünk szert. Épp ezért vártuk izgatottan, hogy mit hoz össze a gárda a GTA V-tel. A negyedik rész átiratát botrányok övezték, a játékosok sorra vitték vissza a boltokba a dobozokat, így a skót csapatnak nagyon oda kellett tennie magát, ha azt akarta, hogy a rajongói a jövőben is megbízzanak benne. A képet árnyalta, hogy a GTA V is a RAGE motor egy továbbfejlesztett változatát használja, illetve hogy a port sokat késett, és jóval a kurrens konzolgeneráció tagjaira kiadott átiratok után futott csak be. Közben pedig kijött a hivatalos gépigény, ami nagyon barátságos képet festett a játékról. De vajon tényleg ez az a GTA V, amihez végre nem kell csúcsprocesszort és videokártyát vásárolnunk?

A GTA V PC-S VÁLTOZATA NEM BIZTOS, HOGY JOBBAN SIKERÜLT A GTA IV-NÉL, ÁM A DX11-ES FUNKCIÓK ÉS AZ ÁTLAGOS PC-K JAVULÁSA KISEGÍTI A RAGE MOTORT.

A TESZT, AMI NEM IS IGAZI TESZT

Erre a kérdésre kétféle módon lehet válaszolni. Az első, hogy összerakunk egy, a minimumnak megfelelő konfigurációt, majd egy ajánlottat, és végül egyet a 4K-s beállítások életre keltéséhez. Ez a módszer bár szakmailag jól működhet, elég száraz és unalmas, hiszen ahány gamer, annyi konfig, és aligha akad olyan az olvasók között, aki pontosan a megnevezett masinák egyikét hajtja. Ezért aztán úgy döntöttünk, hogy a felesleges gépszerelés helyett egyszerűen azt mondjuk el, amit megtapasztaltunk, azaz hogy nálunk, a mi gépeinken hogyan teljesít a PC-s GTA V. Fontos megjegyezni tehát, hogy az eredmények jóindulattal sem nevezhetők reprezentatívnak, ugyanakkor mégis közelebb állnak ahhoz, amit egy játékos tapasztal a program megvásárlásakor. És ha már vásárlás: a teszteket eredeti GTA V-tel végeztük, a 335.1-es javítás telepítése után, a program beépített benchmarkjával. Utóbbi egyébként nem valami megbízható, lévén teljesen véletlenszerű eseményeket renderel valós időben, amivel az a bökkenő, hogy eltérő eredményeket szülhet két futtatáskor még teljesen ugyanazon a gépen is. Még egy ok, hogy hagyjuk a minimum és az ajánlott konfigokat a csudába...

ÉS NEKED HOGY FUT?

A jobboldalon láthattok egy listát azon gépekről, amiken kipróbáltuk a játékot. A GTA V-öt a legalacsonyabb Normal, High majd Ultra beállításokkal futtattuk, 1920x1080-as felbontásban, maximumra tekert grafika esetében látványjavítókkal és nélkülük is. A Full HD-ből azért nem engedtünk, mert manapság sztenderdnek számít PC-n, na meg még mindig sokkal jobban fest úgy a program, mint teszem azt 1280x720-ban, élsimítással és minden egyéb jósággal (arról már nem is szólva, hogy láthatóan csak UHD-ban érzi meg a játék a felbontás állítgatását, Full HD-ben és alatta szinte semmi hatása nincs a sebességre a dolognak).

A skála leggyengébb gépe disconnect több éves összeállítása, amit hardveres kollégánk elsősorban régebbi szimulátorok futtatására és munkára használ. A minimum processzorigény a 2008 végi viszonyokat tükrözi, amire két évet ver a gépben található 2010-es Athlon II 654. VGA terén 4870-es AMD és 9800GT GeForce a beugró, ezeknél szintén erősebb a HD5770-es VGA. A 4 GB DDR2-es memória viszont már tényleg a

TELJESÍTMÉNYTESZT (INTEL CORE I7-4790K, MSI GF GTX980 4 GB, 16 GB RAM)					
GRAFIKAI BEÁLLÍTÁSOK	**ÁTLAG FPS-ÉRTÉK**				
A beépített mérőprogram fejezetei	Pass 0	Pass 1	Pass 2	Pass 3	Pass 4
4K-s felbontás, maximális beállítások, látványjavítókkal	21,8	20,5	22,3	23,5	22,7
4K-s felbontás, maximális beállítások, látványjavítók nélkül	45,6	48,5	44,8	42,5	43,8
Full HD felbontás, maximális beállítások, látványjavítókkal	57,9	43,2	59,2	64,3	55,7
Full HD felbontás, maximális beállítások, látványjavítók nélkül	96,7	80,2	107,3	102,3	89,7

A grafikai beállítások meglehetősen jól skálázhatók a GTA V-ben, igaz, néhány opció nem sokat hat a sebességre.

minimumot üti, ezen a téren kész csoda, hogy a hatalmas területekkel operáló GTA V jól játszható. Pedig az: Normal beállításokkal disconnect gépén az átlag fps-szám 30 körül járt, a grafika pedig az Xbox 360-as változatot tükrözte. High-on és Ultrán már voltak gondok persze. Itt már csak 20 és 15 fps körüli átlagokat mértünk, igaz, egy cirka 5 éves PC-n senki sem vár sokkal többet egy mai csúcsjátéktól. Kollégánk szerint a számok Normalon sem vészesek, de sajnos „élesben" nem igazán produkálnak élvezetes játékot. Ő ugyanakkor az Xbox 360-as GTA V be-belassulásait sem viselte túl jól, így aki kevésbé érzékeny az fps dropra, kis gépen is próbálkozhat a játékkal.

Ezt követte az én szerény otthoni masinám, amiben egyedül a tavalyi videokártya tartja a lelket. Az FX6300, bár még mindig jó processzornak számít belépőszinten, azért nagyon nem AAA-kategóriára és maximális beállításokra termett. Ehhez képest a GTA V Ultrán, látványjavítók nélkül tartotta a 40 fps-t, igaz, élsimítással és anizotrópikus textúraszűréssel ez az átlag simán 30 alá hullott. Idegesítően lassú szinte sehol sem volt a játék, és bár 2X-es MSAA-val és 8x-os AF-fel megy a program odahaza, tény, hogy a 60 fps-ses álmot nem a 2-3 éves gépek tulajdonosainak szánták. Nem úgy az irodai gépem esetében: a nem mai gyerek Core i5-2300 és a GTX780-as, gyárilag emelt órajelű VGA kettőse látványjavítókkal is 40 fps átlagot hoz Ultrán, ami ugyan még mindig messze van a 60-tól, de már tökéletesen élvezhető környezetet teremt. A felső középkategóriához érve kiemelendő még wilson irodai gépe, amelyben egy Core i5-3570K, valamint egy HD7850 muzsikál. Ez sem számít különösebben korszerű megoldásnak (2012-es alkatrészekről van szó), mégis ezen a gépen a GTA V 38 fps átlagot hoz Very High beállításokkal.

A táblázatban ezt követően már olyan szörnyeteg PC-k vannak csak, mint Gebbe nagyon friss i7-es rombolója, wilson szintén tavaly év végén vásárolt monstre konfigja, vagy Chris erőművei. Mindegyik gépen egyértelműen repeszt a játék, ugyanakkor a 4K-s beállításokat már csak az irodai vason tudtuk úgy kipróbálni, hogy az eredmény játszható sebesség legyen. A fenti táblázatból jól látható, hogy a GTA V ilyen magas képminőségben már egy MSI GTX980-ast is megizzaszt, nem beszélve a tuningra kihegyezett i7-es prociról. Ugyan 4K-ban egy darab VGA-val látványjavítók nélkül elérhető a stabil 30-40 fps, a 60-hoz tényleg több videokártyás rendszerre van szükség.

GTA KONFIGOK

WILSON IRODAI GÉPE	
PROCESSZOR	Intel Core i5-3570K
VIDEOKÁRTYA	AMD Radeon HD 7850 4GB
MEMÓRIA	16 GB RAM

WILSON OTTHONI GÉPE	
PROCESSZOR	Intel Core i7-4790
VIDEOKÁRTYA	MSI Nvidia Geforce GTX 970 4GB
MEMÓRIA	16 GB RAM

CHRIS IRODAI GÉPE	
PROCESSZOR	Intel Core i7-4790K
VIDEOKÁRTYA	MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G
MEMÓRIA	16 GB RAM

CHOCHO IRODAI GÉPE	
PROCESSZOR	Intel Core i5-2300
VIDEOKÁRTYA	ASUS GeForce GTX 780 6 GB
MEMÓRIA	12 GB RAM

CHOCHO OTTHONI GÉPE	
PROCESSZOR	AMD Athlon FX-6300
VIDEOKÁRTYA	Gigabyte GeForce GTX 970 4GB
MEMÓRIA	8 GB RAM

GEBBBE OTTHONI GÉPE	
PROCESSZOR	Intel Core i7 4790S
VIDEOKÁRTYA	ASUS AMD Radeon R9 290X 4GB
MEMÓRIA	16 GB RAM

DISCONNECT OTTHONI GÉPE	
PROCESSZOR	AMD Athlon II X4 645
VIDEOKÁRTYA	Sapphire AMD Radeon 5770
MEMÓRIA	4 GB RAM

KONKLÚZIÓ

A fentiekből két dolog olvasható ki teljes bizonyossággal: az egyik, hogy a GTA V akár egy jobb 5 éves konfigon is elfut, a 2-3 éves felső-középkategória pedig csak a High beállításoknak is kedvez; a másik, hogy az UHD-s csúcsgrafika esetében a csillagos ég a határ, és biztos, hogy még jó ideig gyönyörködni fogunk a milliós konfigurációk nyújtotta vizuális lehetőségekben. Bár a minimum gépigényt a tapasztalataink alapján most is túlságosan alacsonynak tartjuk, az ajánlott konfiguráció (4 GHz-es 4 magos CPU, 8 GB RAM, GTX660 vagy HD7870) jó kiindulópont azoknak, akik a PC-s GTA V megvásárlásán törik a fejüket. A GTA IV-es fiaskót tehát ezúttal elkerülte a Rockstar, ez azonban nem a csapat programozási tudásának eredménye, hanem a DirectX 11-es kódsorok implementálásáé, valamint azé a tényé, hogy az utóbbi években sokat fejlődtek az átlagkonfigurációk. Kíváncsiak leszünk, milyen lesz a GTA VI, amit már az eleve PC-re hajazó PlayStation 4-hez és Xbox One-hoz igazítanak a fejlesztők. Majd öt év múlva.

Medúzacsípés

SPEEDLINK MEDUSA XE

[ÍRTA **DREAMERINSTINCT**] **A Speedlink termékeivel mostanság Dunát lehet rekeszteni – na, nem mintha ezzel baj lenne, ám van az a pont, amikor a nagy akarásból nyögés lesz. A szegény Medusa XE ennek esett áldozatául.**

Lassan, de biztosan kezdek megismerkedni a Speedlink termékeivel. Pár hónappal ezelőtt már olvashattatok egy értékelést az egyik újonnan debütált egerükről, a Kudos Z-9-ről, és most itt tartom a kezemben a legfrissebb dobásukat. Pontosabban szólva a fejemen csücsül.

SÍRJ A VÁLLAMON...

Ebben a hónapban a Medusa család egy újabb tagja látogatott el hozzánk, nevezetesen az XE. A kicsike örökölte a már megszokott formákat, színvilágot tényleg minden a legnagyobb rendben van. Nem nyom, nem szúr, és egyszerűen kitűnő. A szállítás megkönnyítése érdekében a fülkagylókat behajthatóvá varázsolták; szerencsére jól bírják az utazás viszontagságait, pedig az egész fejhallgató műanyagból készült – cserébe legalább jól kopog, ha megkocogtatom a körmömmel. Ugyanez igaz a vezérlőegységre is, amely a 2,8 méter hosszú vezetéken helyezkedik el. Ezen kézileg szabályozhatjuk a hangerőt, kikapcsolhatjuk a mikrofont és beállíthatjuk a hangszínt, ami amúgy nem eredményezett semmilyen változást. Magáról a zsinegről pedig csak annyit, hogy vékony, és elég egyszer rágurulni egy főnöki székkel, hogy véget vessünk a pályafutásának. Ezt amúgy egy tépőzáras szalaggal kerülhetjük el, ami a segítségünkre van a felesleges, feltekert vezetékrészek biztonságba helyezésében.

A SPEEDLINK AZ „OLCSÓN JÓT" FILOZÓFIA SZELLEMÉBEN KÉSZÍTI A TERMÉKEIT, EZ AZONBAN A HARDVERPIACON SÚLYOS KOMPROMISSZUMOKAT JELENT.

és úgy en bloc minden tulajdonságot, ami jellemzi a Speedlink füleseit. Otromba fazonja eltúlzott méreteivel nevetésre gerjesztő képet varázsol a legszebb pofiból is, szóval azok, akik az új generációs Medusától várták a fejhallgatók általános modelljének átszabását, most bizonyára csalódottak lesznek. Ám annak ellenére, hogy a jószág méretesre sikeredett, az XE cseppet sem nehéz, sőt! Súlya mindössze 290 gramm, ami már-már pihekönnyűnek mondható versenytársaihoz képest. Színvilága a megszokott temetői fekete maradt, ami azért pazar, mert ez a szín bármennyire is gyászos, mégis elegáns, habár lassacskán ráférne némi változatosság a szériára, mivel így kilóg a Speedlink-termékek sorából.

Ha már a külsőségeknél tartunk, meg kell említenem, hogy a Medusa XE megkapta a kötelező állítható fejpántot, amit párnázással láttak el, akárcsak a füleket takaró kagyló külső felületét. Ez azonban mit sem segít azon, hogy kisebb fejméretű egyedekre szabták, és nem gondoltak a szemüvegesekre. Napi 2-3 óra használat alatt meg sem érzi az ember, hogy a fején van a drágaság, ám a negyedik órába lépve egyre jobban szorítja a fülét. Ha netán okulárét is visel az illető, ne lepődjön meg, ha elkezdi úgy érezni, hogy a Medusa beleépíti a szemüveg szárát a koponyájába. Az intenzív használattal szemben az alig pár órás viselés alatt viszont driverrel nem kell bajlódnunk. A plug and play jótékony hatásának köszönhetően a fejhallgató két jack-csatlakozóját a számítógép megfelelő portjaiba bedugva azonnal élvezhetjük annak minden funkcióját. megzavarható elektromos interfész mind-mind olyan dolog, ami 2025-re tényleg elkészülhet, és aktívan segítheti a használók életét.

...A MÁSIK OLDALON

Félreértés ne essék, ennek a fejhallgatónak nemcsak negatív tulajdonságai vannak. A sztereóhangzás ugyan nem ér fel a 7.1-es surroundhoz, ám valóban élmény vele zenét hallgatni, filmet nézni és játszani. A mélynyomó remekül szuperál, és a magas hangok is tisztán kivehetők. Mindezt úgy mondom, hogy a Medusa átesett a Queen-teszten, és ha jelesre nem is, de legalább 4-es fölére vizsgázott belőle. Kagylói tökéletesen illeszkednek a fej formájához, és minden irányból lezárva a használó fülét elszigetelik azt a külvilágtól. Amiben azonban a legpozitívabban csalódtam, az a mikrofon volt. Tökéletesen flexibilis és manuálisan állítható, így mindenki a maga kénye-kedve szerint pozicionálhatja. A zajszűrés is kiválóan működik, tisztán érthetően közvetít minden hangot időn és téren át. Egyes csevegőprogramok esetében ritkán recsegő hangot produkált a füles, ám ez valóban nem számottevő. Mindezt úgy éri el az XE, hogy semmilyen

LESZ EZ MÉG ÍGY SE

Vegyes érzéseim vannak a Medusa XE-vel kapcsolatosan. Egyrészről imádni való, mert valóban azt hozza, amit ígért: remek hangzást, fenomenális hangátvitelt. Viszont a tény, hogy hosszú távú használatra készült és mégis súlyos fejfájást okoz, rettentően kiábrándító. Összességében úgy vélem, hogy ennek a kérdésnek több a negatív, mint a pozitív oldala, ezért nem merem ajánlani a Medusa megvételét. Inkább költsetek egy drágább készülékre, ami biztosan megfelel az igényeiteknek, minthogy egy olcsóbb fejhallgatót válasszatok, ami előreláthatóan ugyanolyan kétes hozzáállást vált ki belőletek, mint belőlem. Aztán ki tudja, lehet, hogy a végére annyira a szívemhez nő, mint ahogy a Kudos tette.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 12.000 Ft**

PRO	KONTRA
– kiváló mikrofon	– gyenge anyagminőség
– remek hangzás	– kényelmetlen
	– csúnya

4K + 32 hüvelyk = boldogság?

Samsung UD970 TESZT

[ÍRTA **CHRIS**] Miközben számítógépeinket folyamatosan drága hardverekkel tömködjük, csillapíthatatlan éhségüket kielégítendő, nem árt körülnézni, hogy milyen monitorra is kössük majd a konfigot. Mit szólnátok például a világ egyik legjobbjához?

Akadnak pillanatok az egyszeri tech újságíró életében, amikor olyasvalami kerül a keze ügyébe, aminek már a megjelenése is döbbenetet vált ki belőle. Pedig nem lepődik meg egykönnyen egy sokat látott szaki. A bazi nagy videokártyák, a döbbenetesen erős processzorok, a gyönyörűen megalkotott ultraérzékeny egerek láttán egy idő után immúnissá válunk – de ha letesznek elénk egy olyan szépséget, mint a Samsung UHD-s, 4K-s, 32 colos monitora, akkor bizony még a veterán tesztelő is simán lepetézik. Ez a kijelző ugyanis maga a megtestesült gyönyörűség. A csúcsok csúcsa, az igényesség csimborasszója, a legek legje. Egy tökéletes választás mindazok számára, akik nem akarnak kompromisszumot kötni akkor, ha monitorvásárlásra kerül a sor. Akik a legideálisabb darabot keresik a piacon, amikor az ár már egy másodlagos szempont. Bemutatjuk a Samsung UD970-es monitorát!

A SAMSUNG 4K-S GYÖNYÖRŰSÉGE JÁTÉKRA ÉS MUNKÁRA EGYARÁNT MEGFELEL, UGYANIS NEMCSAK, HOGY REMEK KÉPE VAN, DE KELLŐEN GYORS ÉS MÉRETES IS.

SZÉPSÉG ÉS SZÖRNYETEG

Először is kezdjük a legnyilvánvalóbb tulajdonsággal, a külalakkal. A monitor egy 32 colos monstrum, tehát nem kis darab. Viszonylag nagy helyet igényel az asztalunkon, ugyanakkor egyszerű, elegáns megjelenésével rögtön a helyiség díszévé válik. A matt képernyőt keskeny káva veszi körbe, melynek jobb alsó sarkában találhatók a kezelőgombok. A talp a szokásos Samsung minőség, a monitor magasságát, dőlésszögét pedig minden irányba könnyedén állíthatjuk. Bemenetből négyet találunk az UD970-esen: 1 db HDMI, 1 db USB 3.0 és 2 db Display Port várja a bejövő képi adatokat. A képernyő nem csillog, nem tükröződik, még az erős lámpák fényét is könnyedén elnyeli, ami rendkívül hasznos, ha egész nap ezt az eszközt bámulja a felhasználó.

A technikai specifikációkra később visszatérünk, most inkább nézzük meg, kiknek is ajánlott elsősorban ez a készülék. Egy UHD-s kijelzőről van szó, ami az Ultra High Definition szavak rövidítése. Ez egy, a köznyelvben viszonylag új szakkifejezés az olyan megjelenítőknél, amelyek a manapság sztenderd 1920x1080-as képfelbontás feletti régióba engednek betekintést. Amikor a képélesség már nem téma, a színpontosság válik kulcsfontosságú tényezővé, és ezért külön öröm, hogy ez az UD970 egyik legnagyobb erőssége. Az Adobe termékek esetében a színkorrekciós profilbeállítások mindegyikét támogatja, 100 százalékos pontossággal varázsolva elénk a színskála minden részletét. A fehéregyensúly is tökéletes a kijelző minden sarkában, ezenkívül nem látni olyat, hogy a széleken sötétebb lenne a kép.

A monitor olyan extra funkciókat is rejt, mint a dual-color üzemmód, aminek köszönhetően a képernyő mindkét felét más-más színkalibrációval üzemeltethetjük, így összehasonlíthatjuk, hogy milyen módosításokra is van szükségünk a pontos színek beállításához. A képminőség tehát maga a megtestesült pontosság és tökéletesség – vastag pénztárcával rendelkező grafikusok, animációs szakik számára a lehető legjobb választás az UD970.

MINDENT A SZEMNEK

A Samsung UD970 monitor natív felbontása 3840x2160 pixel, amihez már hatalmas képátló szükséges. Sok 4K-s monitor esetében belefutunk abba, hogy a felbontás egyszerűen túl nagy ahhoz, hogy egy viszonylag kisméretű kijelzőn élvezhessük azt, de a tesztalany 32 hüvelykes panelje már-már megközelíti azt a méretet, ami dukál egy ilyen felbontás alá. De sajnos még ez sem elég.

A technikai adatok magukért beszélnek – lássuk hát! Az UD970 felbontása tehát 4K, a válaszidő pedig 8 ms, ami mellesleg játékra is ideálissá teszi ezt a szörnyeteget, már amennyiben találunk otthon olyan asztalt, amire felhelyezve még belátjuk a széleken megjelenő ellenfeleket (egyméteres szemtávolság az ideális ebben az esetben). A fogyasztása átlagosan 110 Watt, de az árcímke láttán valószínűleg a felhasználó nem a villanyszámla miatt fog aggódni. Bemenetekről már volt szó, így hát marad a végső konklúzió, kinek és miért ajánljuk a Samsung gyönyörűségét. Nos, ez a monitor nem gyerekjáték. Komoly grafikusok igényeinek kielégítésére készült, számukra ez a legideálisabb választás akkor, ha pontos színekre, tökéletes feketékre és fehérekre vágynak. Minden pozícióból tökéletes képet varázsol elénk, egy szakmailag kifogásolhatatlan darab, ami után soha többet nem akarunk majd visszakullogni a Full-HD-s felbontásokhoz, vagy a dual-monitor rendszerekhez. A monitorok luxus Mercedese, amit már kipróbálni is maga volt mennyország. G

Eszköz: **monitor**
Info: **www.samsung.com/hu**
Ár: **kb. 380.000 Ft**

PRO	KONTRA
– kellően nagy méret – kiváló képminőség – gyors, akár játékhoz is	– sokba kerül

Leteszteltük a Titánok királyát

NVIDIA GEFORCE TITAN X

[ÍRTA MR. TORQUE] Az előző havi számban már meséltünk az új TITAN-ról, ezúttal pedig azt is megmutatjuk, mire képes minden idők legdrágább egy GPU-s prémium kártyája, aminek annyi memóriája van, hogy ő kölcsönözhetne a processzornak, és nem fordítva.

A GeForce GTX TITAN X az Nvidia kínálatának a csúcsa jelenleg, a kártya, amiért annyit kér a vállalat, amennyit nem szégyell. Ezen a szinten sosem a kiváló ár-teljesítmény arányukról voltak híresek a grafikusvezérlők (bár akadnak ritka kivételek) és most sem ez a cél, inkább a maximális teljesítmény és valami különlegesség nyújtása lebeghetett a mérnökök szeme előtt, a marketingesek pedig már a zöldhasúakat számolták.

EGY KÁRTYA MIND FELETT?

Mivel valószínűleg már óhatatlanul is mindenki ránézett a sebességdiagramra, nem igazán spoiler, hogy előbbi sikerült is, meg nem is. Ha csak azt nézzük, hogy egyetlen GPU-val mire képes egy kártya, akkor a TITAN X a király, nem kicsit, nagyon. Ha viszont az eddigi csúcstartóval szembeni szereplését tekintjük meg, nos... azt csoda lett volna befogni azért egy chippel ezen a gyártástechnológián. Az AMD manapság már elég ritkaságszámba menő kétfejű szörnyetege biztosan őrzi a teljesítménytrónt, de hát annak idején semmit nem bíztak a véletlenre, például már gyárilag hibrid hűtéssel érkezett az R9 295X2. A TITAN viszont szokás szerint beéri levegővel, és egyedül több memóriával rendelkezik, mint a 295X2 két GPU-ja összesen. Már egyszer megírtuk, azóta volt egy hónapunk gondolkodni, és még mindig nem tudjuk, mire kellhet 12 GB a jövőben, de az biztos, hogy a memória mérete sosem válik majd limitáló tényezővé. Legalábbis amíg lesz értelme a kártyát használni, addig nem, tíz év múlva meg lehet, hogy mosolygunk majd a mai méreteken.

ÁTLAGOLT TELJESÍTMÉNY	
GTX780 Ti	93,10%
GTX980	100%
TITAN X	131,70%
R9 290X	96,20%
R9 295X2	168,20%

Hogy könnyebb legyen áttekinteni, ezúttal táblázatba foglaltuk a releváns kártyák specifikációit, így jól látható, hogy nyers számokban miként viszonyulnak egymáshoz a versenyzők. Ez persze csak a felszín, a shaderek száma, a sávszélesség és a többi nyalánkság csupán azonos architektúra esetén segíthet könnyen megtippelni a várható sebességet, mert mint azt az eredmények is mutatják, a marginális shaderszám-növekedés ellenére azért bő 30 százalékot sikerült húznia a TITAN-nak az elődjén. Az pedig nem más, mint a TITAN Black, amiből szerettünk volna egy példányt rakni a mostani tesztbe, de már annyira hiánycikk, hogy nem jött össze, viszont a GTX780 Ti az majdnem ugyanaz, csak feleannyi memóriával, szóval jó kiindulási alap, körülbelül ezt tudta a Black is. A GTX980 számaiból pedig az látszik, ha a másik irányból közelítjük meg a kérdést, hogy azért a Maxwell sem tud egyenesen arányosan erősödni a részegységek számával.

A GEFORCE GTX TITAN X EGY IGAZI SZÖRNYETEG, DE CSAK AZ EGY GPU-S MEZŐNY TERÜLETÉN KÉPES URALKODNI. NYERS ERŐBEN MARADT AZ R9 295X2 A KIRÁLY.

Processzornak egy jól megtuningolt Core i5-3570k-t használtunk (4,5 GHz), így nem valószínű, hogy bárhol CPU-limitbe botlottunk volna, ha pedig mégis, hát oda valószínűleg az Isten procija sem lett volna elég, pedig úgy hallottuk, nagy gamer, és neki elég gyors van.

ELJÖ A 4K KORA?

Ha már szuperdrága prémiummezőny, akkor úgy gondoltuk, a legjobb az lenne, ha 4K-n bizonyítanának a vasak, elvileg ez a jövő, lássuk, mennyire van elérhető közelségben. Nos, minden attól függ, mit szeretnénk elérni. Ha a Glorious PC Master Race elméletünkhöz kell a 60 fps és a maximális beállítások használata, akkor bajban leszünk ezen a felbontáson, még az R9 295X2 sem képes ezt mindig hozni, és hát az az igazság, hogy így is lemondtunk az élsimításról (leszámítva az FXAA-t). Minimum két GPU-ban kell tehát gondolkodni manapság, ha 4K-ról álmodozunk, mert azt azért lássuk be: mi értelme a magas felbontásnak, ha mellette low-n játszunk? Ráadásul ezt az átlag fps nem mutatja meg, de eléggé széles spektrumon tud ugrálni néhány játékban a másodpercenként megjelenített képkockák száma, ami nem tesz jót a játékélménynek.

Full HD-ben viszont nem találtunk semmit, ami meg tudná fogni ezeket a kártyákat, ezért is nem erőltettük az eredmények ismertetését, arra a felbontásra azért egy ideig még elég lesz bármelyik csúcskártya, legfeljebb nem eszement beállítások mellett (és a legtöbben valószínűleg tisztában vagytok vele, hogy egy kicsit a beállításokkal játszva sok modern játék ezeknél jóval gyengébb vasakon is elmegy nagyon szép kinézettel). A CD Projekt belsős tesztjei szerint még a napok múlva megjelenő Witcher 3-nak is elég lesz egy GTX980-as a legbrutálisabb beállítások mellett, 1920x1080-on, bár főleg alulról fogja nyalogatni csak a 60 fps-t (kíváncsian várjuk, mit nyújt majd ezért cserébe a játék, elég magasak az elvárásaink).

TESZTKÁRTYA SPECIFIKÁCIÓK

	GTX780 Ti	GTX980	GTX TITAN X	R9 290X	R9 295X2
ALAPÓRAJELE	875 MHz	1126 MHz	1000 MHz	-	-
BOOST-ÓRAJELE	928-1020 MHz	1216-1266 MHz	1088 MHz	1000 MHz	1018 MHz
SHADEREK SZÁMA	2880	2048	3072	2816	2*2816
TEXTÚRÁZÓK	240	128	192	176	2*176
RENDERELŐK	48	64	96	64	2*64
MEMÓRIA MÉRETE	3 GB	4 GB	12 GB	4 GB	2*4 GB
ADATBUSZA	384 bites	256 bites	384 bites	512 bites	2*512 bites
ÓRAJELE	7 GHz	7 GHz	7 GHz	5 GHz	5 GHz
SÁVSZÉLESSÉGE	336 GB/s	224 GB/s	336 GB/s	320 GB/s	2*320 GB/s
TDP	250 W	165 W	250 W	290 W	500 W

Sajnos időhiány miatt alapos tesztelésre nem volt módunk, de azért elmondhatjuk, hogy az új TITAN a GTA V-öt is elvitte 30 fps felett 4K felbontáson, az élsimítást leszámítva maximális beállításokon. És nem, még annak sem kellett 12 GB memória, pedig az aztán tényleg zabál, maxra tekerve még a 4 gigás kártyáknál is be kell pipálni, hogy ne törődjön a limittel, majd kibírjuk valahogy az esetleges hibákat (sajnos tényleg tapasztalni gondokat, ha kifutunk a RAM-ból, nem csak be-beakad a játék).

AZ „UNALMAS" RÉSZLETEK

Arról még nem beszéltünk viszont, hogy mint kártya, fizikailag milyen a TITAN. Igazából nagyon hasonlít az eddigi évek csúcskártyáira, ebben talán nincs túl sok meglepő, ahogy a képeken is látszik, a stílus maradt. Azt kell mondjuk, szerencsére a hangerő is, bár ez a kártya már szépen melegszik, kb. a 780 Ti szintjét hozza zajszintben. Egy zárt gépházban, miután kellően belemelegedik a mókába, azért megjön a hangja, de porszívóvá akkor sem válik, inkább csak hangos zúgása van. A GTX980-nál látott kimenetfelállás megmaradt, azaz három DisplayPort 1.2-es, egy HDMI 2.0-s és egy Dual-Link DVI-I csatlakozó várja, hogy használatba vegyük. Ezekkel egyszerre maximálisan négy kijelzőt hajthatunk meg, tehát igen, lehet akár 4K-s surround rendszerünk is, de nem, ahhoz azért ez a kártya sem elég. Vagyis nem egymagában. SLI opció ugyanis van, ha épp nyertünk a lottón, akár négy darab TITAN X-et is bepakolhatunk a gépbe, és mivel ezúttal nincsenek olyan kemény megkötések a gyártásnál, mint az előző TITAN-ok esetében (minden gyártó csak referenciakártyákat adhatott), ezért akár vízhűtéses példányokat is vásárolhatunk, a többletköltség igazából az alapárhoz képest minimális. Itthon ugyanis olyan 290 ezer forint körül indul egy TITAN X.

EGY TITÁN SORSA

A nagy kérdés már csak az, hogy lesz-e bármi a közeljövőben, ami megállíthatja. Nos, ha minden igaz lesz, de még több mint egy hónapot kell várni rá. A legfrissebb pletykák szerint az AMD egész pályás letámadást indít júniusban, a belépőszinttől a csúcskártyáig egyszerre indít majd mindent. A cégnek elég lehangoló volt az utóbbi negyedéve, úgyhogy nem ártana egy kis siker nekik, kíváncsian várjuk, hogy mivel álltak elő, mert a híresztelések már össze-vissza mindent mondanak. 20 nm-re váltottak, azért a csúszás. Aztán jönnek az információk, hogy mégis marad a 28 nm… Egymásnak ellentmondó pletykák áradatával van tele a net. Ha tippelnünk kellene, mi azt mondanánk, hogy az új csúcskártya, ami esélyes lehet a TITAN X ellen, már 20 nm-es, de minden más marad 28-on, köszönhetően a TSMC kereslethez képest alacsony gyártókapacitásának. Egyelőre persze túl sok a „ha", amit viszont biztosan tudunk, hogy a TITAN X már köszöni szépen, hetek óta velünk van, és brutálisan gyors, úgyhogy az R9 390X jó lenne, ha tényleg hozná, amit pletykálgatnak róla. Remélhetőleg két hónap múlva már a titánok harcáról közvetíthetünk.

ÁTLAG FPS EREDMÉNYEK

	Crysis 3 (High, FXAA)	Battlefield 3 (Ultra, noAA)	Far Cry IV (Ultra)	Dragon Age Inquisition (Ultra)	Metro: Last Light (High)
GTX780 Ti	30	39	27	27	29
GTX980	31	44	30	30	29
TITAN X	42	59	43	42	31
R9 290X	27	40	33	29	28
R9 295X2	51	71	60	48	45

MINDEN JÁTÉKOT 4K-S FELBONTÁSON FUTTATTUNK, ÉLSIMÍTÁS NÉLKÜL

Eszköz: **videokártya**
Info: **www.nvidia.eu**
Ár: **kb. 290.000 Ft**

PRO
- **csúcsteljesítmény**
- **látványos külső**
- **hatékony hűtés**

KONTRA
- **csak 1 db GPU**

írta: Mr. Torgue

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

TUNINGOLNI VAGY NEM TUNINGOLNI, EZ ITT A KÉRDÉS!

Üdvözletem!

Van nekem egy Intel i5-3330-as procim, és ezt szeretném 4 GHz környékére húzni. A kérdésem az, hogy hoz-e akkora változást (természetesen játékok közben), hogy megérje megcsinálni, és ha igen, akkor azt milyen módon tegyem és milyen hűtőt vegyek rá a gyári helyett?

Válaszukat előre is köszönöm!

TOMI

Kedves Tomi!
Sajnos a Core i5-3330-as egy szorzózáras Intel processzor, ami azt jelenti, hogy csak nagyon minimális tuninggal lehet élni az esetében, az alap órajel (BASE CLOCK) változtatásával. Azonban mivel ez az alapja mindennek, így túl sok mindenre kellene figyelni egyszerre (mindennek az órajelét ebből szorozza fel a rendszer), egész egyszerűen nem éri meg a szenvedést pár százalék órajelért. Ráadásul a Core i5-3330 gyárilag is egy elég erős processzor, ahhoz nagyon komoly grafikus alrendszernek kell lennie a gépben, hogy ne tudja kihajtani, szerintünk nyugodtan lehet hagyni az alap órajelén, valószínűleg még hosszú ideig elég lesz.
Ha viszont már a témánál tartunk, az olvasók kedvéért egy kicsit hadd tegyem tisztába, hogy mit lehet és mit nem viszonylag könnyen tuningolni. Az AMD processzorainál egyfelől nagyon jó a helyzet, mert a legtöbb szorzózármentes, így egyszerű szorzóváltoztatással és esetleges feszültségemeléssel megoldható minden (FX processzorok, valamint a K végű APU-k és Athlonok mind tuningolhatók), másfelől viszont sok processzorban nincs annyi tartalék, hogy értelme legyen a dolognak. Az Intel esetében csak a K végződésű processzoroknál van feloldva a szorzó, mindössze egyetlen kivétel van, a jubileumi Pentium, a G3258-as. Ráadásul hivatalosan csak a Z sorozatú chipsetekkel ellátott alaplapok támogatják a szorzó állítását, így az emelt árú processzor mellé drágább alaplap is kell. Vannak persze kivételek, több gyártó is megoldotta, hogy olcsóbb alaplapokon is menjen a tuning, de az Intel idővel bezárhatja a kiskapukat, egyszer már volt rá példa.

AZ ÚJRAINDULÓ GÉP REJTÉLYE

Kedves Guru!

Körülbelül 1,5 hónapja problémám van az alig egy éves gépemmel. Játékok közben fél-egy óra után automatikusan újraindul a gépem BSOD vagy más figyelmeztetés nélkül, majd a játék újraindítása után általában ismét előjön a hiba, rövidebb idő után. Érdekes, hogy eddig kizárólag steames játékoknál (Hitman Absolution, Witcher 2, Sleeping Dogs) tapasztaltam ezt, az Origin-es DA Inquisition még soha nem indult újra, pedig az is egy elég erőforrás-igényes játék.
Amit eddig próbáltam:
- BIOS, valamint az összes illesztőprogram frissítése
- Egy Thermaltake Dr Power 2-vel bemértem a tápot. Minden feszültségérték rendben volt, egyedül a –12 V volt kicsit magasabb (-11,3), de itt 10% a hibahatár, szóval ez még határértéken belül volt. Ezek természetesen nyugalmi, nem terheléses értékek.
- Ventilátorok sebességét feljebb állítottam, valamint a minimális port kifújtam a gépből, igaz, még prime95-ös processzor stresszteszt, valamint furmarkos GPU stressztesztnél sem mértem magas értékeket. A GPU max hőmérséklete 80, a processzoré pedig 79 fok volt. Játékok közben a processzor maximum 65 fokig megy fel, a videokártya viszony gyakran 75-80 fokos.
- Egész éjszakás memóriateszt mint a Memtesttel, mind a Windows beépített memóriadiagnosztikájával. Nem talált hibát.
- Teljes vírusirtás
A konfigom-ról csatolva küldök egy AIDA64-es txt-t. A tápom egy semi-moduláris 750W-os CoolerMaster (bronz).

Segítségeteket előre is hálásan köszönöm!
Üdv:

T BALÁZS

Kedves Balázs!
Azt kell mondjam, elég alaposan utánajártál a problémának, minden olyan lépésen végig-

mentél már, amiket elsőnek javasoltam volna (FurMark, Prime, Memtest, stb.). Személy szerint két valószínű lehetőséget látok: az egyik, hogy szoftveres a probléma (erre utal, hogy csak steames játékokkal resetel a gép) a másik, hogy hiába a stabil tápellátás, ez bizony a tápegység lesz. A kizárólag steames resetek miatt azonban több esély van az előbbire. Mivel több játéknál is tapasztaltad, lehetséges, hogy a Steam dll-jei közül sérült meg egy. A program újratelepítése ilyenkor megoldhatja a problémát, ha viszont egy windowsos dll sérült, akkor sajnos a legegyszerűbb és legbiztosabb megoldás egy teljes rendszer reinstall kipróbálása. A tápegységet a legkönnyebben úgy tudod szűrni, ha van lehetőséged kipróbálni a géped egy másik táppal; egy gyengébb is elég lesz erre a célra, a tiédben bőven van tartalék. Tudom, hogy nem triviális dolog szerezni egy tápot, de ha a baráti köródben valaki hajlandó rád szánni pár órát, akkor egy próbát mindenképpen megér.

AZ ÖRÖK DILEMMA

Kedves PC Guru!

Felvetődött bennem, hogy vennék egy AMD Radeon R9 290-est, de a minap láttam, hogy nemsokára megjelenik az R9 390X. Véleményetek szerint lesz hatása a 290-esek árára, vagy ez a közeljövőben nem valószínű?

Üdvözlettel:

LACI

Kedves Laci!

A 390-eseket már egy ideje csúsztatgatja az AMD, jelenleg az a hír járja, hogy júniusban bukkanhatnak fel a 290-esek utódaival, a 380-asokkal együtt. IT-s vásárlásnál az egy örök dilemma, hogy megéri-e várni, és most is nehéz megmondani, mert ha lesz is árverseny, akkor valószínűleg nem azonnal. Komoly árcsökkenésre mi már nem számítunk, de arra igen, hogy a 380-asok frissített Hawaii GPU-t kapnak, és akkor érdemes lehet ugyanazon az áron már inkább azokat venni. Mivel már csak egy hónapról van szó, én a kivárást javasolnám. Aztán remélhetőleg nem csúszik tovább az új család bemutatása...

KONFIG SHOPINGOLÁS EBBEN A HÓNAPBAN IS

Tiszteletem!

Eddig az életemet egy alsó kategóriás laptoppal tengettem, és megpróbáltam kihozni mindent az ő kicsinyke 64 MB-os videokártyájából, amit csak lehetett, de már éreztem, hogy valahogy a GTA V-öt nem fogja elbírni. Ezért gyorsan elő is vettem a megkuporgatott pénzem, és hirtelenjében összeraktam fejben egy konfigot.

Alaplap: Gigabyte GA-H81M-S
Proci: Intel Core i5-4460 3,2 GHz
Videokártya: MSI Nvidia GeForce GTX960
HDD WD Green 2 TB 5400 rpm
Flash SSD Kingston V300 120 GB
Táp: Inter-Tech Energon 550W
Ház: Segotep SG-Z2, fekete (mivel van benne két ventilátor, nem tudom, kell-e külön hűtő a processzorhoz, ezért azzal nem számoltam)
Monitor: LED IPS ASUS 27" Full HD VX279H-W

Kicsit talán elragadtattam magam, ugyanis ez az egész konfig elég sokba kerülne. Mégis hosszú távra terveznék, a legfőbb cél, hogy nagyjából 5-6 évig ne kelljen nagyon cserélni úgy, hogy ami igazán érdekelne, az a Photoshop, a Premiere Pro, valamint néhány újabb játék, pl a Far Cry 4, GTA V, és a jövőben megjelenő egy-két izgalmasabb cím. Az sem baj, ha minimumra kell lehúzni a grafikát, és úgy is szaggat, már megszoktam (de ha lehet, a jelenlegi címeket szeretném teljes pompájukban élvezni.). Ez az összeállítás, ahogy számoltam, 300.000 körül van, ami még így is kicsit sok nekem – arra kérlek, ha valamiből tudsz olcsóbb variánst, helyettesítsd azzal, valamint a monitor nekem külsőre nagyon megtetszett, mégis keveset találtam róla a neten, úgyhogy ha mégsem olyan jó, mint amilyennek hiszem, akkor tudnál ajánlani valami mást?

Elnézést a hosszú levélért, a Guru legyen veled! (És elnézést, ha valami nem stimmel a konfiggal, kicsit zöldfülű vagyok még a témában)

- LUDWIG

Kedves Ludwig!

Én azt az elvet vallom, főleg ha hosszútávra tervezel, hogy tápon és alaplapon nem spórolunk, Te pedig pont ezen a két ponton húztad nagyon szorosra a gyeplőt. Ne aggódj, nem tízszer ennyibe kerülő variánsokra akarlak rábeszélni, de ha egy 300 ezres konfig 10%-át sem teszi ki ez a két komponens, akkor az azért már fura. Őszintén szólva én a helyedben inkább lemondanék az SSD-ről, és mint lehetséges későbbi bővítés hagynám meg, úgyis villámgyorsan fejlődnek és változik az áruk. Én megkockáztatom, a GTX960 kihajtásához sem kell négymagos processzor, de ha komolyan gondolod a Premiere Próval való foglalkozást, akkor mindenképp tartsd a gépben, jól jöhet. Pár ezer forint többletért kapsz egyébként olyan alaplapot, aminek van némi bordázata a processzor tápáramkörén, van előlapi USB 3.0 kivezetéshez tüskesora, és esetleg van digitális videokimenete is. Most feleslegesnek tűnhet, de esetleges VGA-cserénél jól jöhet, ha rendesen ki tudod használni a processzorban lévő grafikusvezérlőt, és érdemes lehet az integrált hangkártya típusát is figyelembe venni. Ettől függetlenül az általad választott lap is elég lehet, én inkább a tápot felejteném el nagyon gyorsan. Szerencsére a konfigod alá a VGA miatt nem kell Paksot betolni, de azért még az olcsóbb tápok is kezdődjenek ott, hogy Chieftec vagy FSP. (Az év végi hardverajánlónkban, ha olvastad, vannak egyét tippek is). A monitorról nem beszélnélek le, egy régebbi változatát volt szerencsém élőben látni, tényleg szép volt, a ház pedig ízlés kérdése.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

A GÉPBŐVÍTÉS SEM MARADHAT KI!

Szia!

A jelenlegi konfigom, amit fejleszteni szeretnék: Gigabyte P67A-D3-B3 alaplap, Intel i5 2500 processzor, Kingston HyperXBlu DDR3 1600 MHz 2x4GB, AMD 6870 1GB VGA, Chieftec 450 W táp.

Sajnos jelenleg csak VGA-cserére és egy esetleges RAM-bővítésre van pénzem.

Kérdéseim:

1. A processzor ki tudna-e szolgálni egy R9 280X VGA-t?
2. Érdemes-e még 2x4GB memóriát berakni a gépbe, vagy kb. fél-1 év múlva, ha fejlesztem az alaplapot és a procit, akkor már DDR4-eseket vegyek?
3. A tápegység ki tudja-e szolgálni a rendszert (egy winchester és egy DVD-író van még a gépben)?
4. Hagyjam most a fejlesztést és spóroljak egy teljesen új konfigra?

Segítségedet előre is köszönöm:

PÉTER

Kedves Péter!

Igen, a processzorod ki tud hajtani egy 280X-et, de az épp nem a legjobb vétel. Vagy a 290-esek felé mozdulnék el, vagy ott egy sima 280-as sokkal olcsóbban. Esetleg meg lehet várni, hogy jövő hónapban tényleg jönnek-e az utódok. Én plusz RAM-ot, ha főleg játékra használod a gépet, egyelőre nem vennék, és valószínűleg a DDR4 se hoz majd annyit a konyhára, szerintem a procid még egy ideig elég lesz. A 450-es Chieftec táp eléggé határeset, ha lesz VGA-csere, én azt is cserélném egy olyanra, aminek egy 12 voltos tápága van, de az jó erős. A B-változat, hogy inkább GTX960-ast veszel, és arra biztos elég lesz, annak nincs nagy étvágya. Az új konfiggal pedig szerintem ráérsz, most nem fejlődnek olyan ütemben a gépek, hogy érdemes legyen cserélni, elég ha a VGA-dat frissíted (és persze a tápot, ha kell.

EGY RAJONGÓI LEVÉL

Kendra ismerkedne veled...

Ehm, ezt továbbküldöm Chrisnek, nagy rajongója az ilyen leveleknek.

Isten hozott WAYWARD PINESBAN!

[ÍRTA KARASEKIAN] ÜDVÖZLÜNK A TÖKÉLETES AMERIKAI KISVÁROSBAN! NÁLUNK AZ EMBEREK MÉG FIGYELNEK EGYMÁSRA, A VÖLGYET KÖRÜLÖLELŐ HEGYEK LÁTVÁNYA, A TISZTA LEVEGŐ TESZI BÉKÉS MENEDÉKKÉ A HELYET, AHOVÁ AZ EMBER SZÍVESEN MENEKÜL A MODERN VÁROSOK ZSÚFOLTSÁGA ÉS MOCSKA ELŐL.

Ethan Burke az amerikai titkosszolgálat, a Secret Service ügynöke ebben az idilli környezetben tér magához, és bár egy ideig azt sem tudja, kicsoda, hamar kiderül, hogy két eltűnt ügynöktársát keresve végezte a patakparton. Partnere nem úszta meg ennyivel, a beléjük rohanó kamion ugyanis olyan szerencsétlenül kapta el az autójukat, hogy rögtön szörnyethalt. Burke sem járt sokkal jobban, sérülései olyan súlyosak, amivel az átlagember nemhogy járkálni, de kikelni sem tud az ágyból – őt persze keményebb fából faragták, így kóborol egy kicsit az élére vasalt utcákon, mielőtt a vérveszteségtől elveszíti eszméletét. Egy kórházban ébred, ahol bár a személyzet hozzáértő, kedves és látszólag segítőkész, sem az iratai, sem a ruhái nincsenek sehol, és az aktatáskája is eltűnt. Ráadásul telefonon keresztül a szolgálat irodáját és a családját nem tudja elérni, bár mindenki azt állítja, már értesítették őket. Az orvos és a nővérek is próbálják rávenni, hogy üljön a fenekén, de a Twin Peaks Dale Cooperéhez hasonlóan ő sem olyan ember, aki erre hajlandó lenne.

A POKOL VÁROSA

Nem véletlen, hogy az olvasónak egyből a kultikus sorozat ugrik be: az író Blake Crouch gyerekkora óta rajong érte, és évekkel ezelőtt elhatározta, hogy megírja a saját „a felszínen egy ideális kisvárosnak tűnik, de sötét titkokat rejt a mélyén" típusú regényét. Ezzel persze valószínűleg nincs egyedül, azonban neki sikerült az, ami másnak nem nagyon: kilépett az előd árnyékából, és végig olyan magas szinten tartja a feszültséget, hogy az olvasó képtelen letenni a könyvet. Gyakorlatilag minden fejezetben közöl valamit, ami az egész addigi tippünket a feje tetejére állítja. Mindezt úgy, hogy pontosan tudjuk, semmi és senki sem az, aminek elsőre látszik, a fordulatok azonban még így is váratlanul hatnak, és a legrutinosabb rejtvényfejtőket is tévútra vezeti a cselekmény. A szerző a főhőst – és ezzel az olvasót is – egyre mélyebbre taszítja a reménytelenségben: Burke-öt rendszeresen összeverik, kínozzák, fenyegetik, éheztetik, alig él, és egyfolytában az eszméletvesztés papírvékony határán egyensúlyoz. A sör ízetlen, a tücsökciripelés hangszóróból szól, mindenki gyanús, a kórházi személyzet, a patikus, a kertben sütögető családok, a hotel recepciósa... minden mosoly mögött ott rejtőzik a kíméletlen szadizmus. Az író, mintha csak élvezné az emberkínzást, szalmaszálanként adagolja a reményt, amit aztán időnként úgy tép ki a főszereplő kezéből, hogy csodálkozunk, miért nem szakadt ki tőből a karja. Nincs kiút, nincs menekvés, a megváltás pedig csak a totális megadáson és teljes lemondáson keresztül érhető el.

Teszi mindezt úgy, hogy a szégyentelen ponyvamegoldásoktól sem tartózkodik, és minden erejével az olvasóközönség szórakoztatására törekszik, miközben feszült thrillerből előbb brutális horrorba, majd sci-fibe csap át a regény. A műfaji sokszínűség alapján hosszasan lehetne sorolni az előképeket Philip K. Dick munkáitól a már korábban is említett Twin Peaksen keresztül a Losttal bezárólag, azonban a szerző nyílt lapokkal játszik, nem tesz úgy, mintha ő lenne zsenialitás forrása, s ennek ellenére is teljesen egyedülálló koktélt állít elő a hozott anyagból. Bár trilógiáról van szó, az első kötet is teljes értékű mű, a gyors egymásutánban felmerülő kérdésekre a fináléban választ kapunk, és az egyre jobban egymásba csavarodó szálak is kigubancolódnak. Sejthető azonban, hogy ezek a válaszok csak átmenetiek, és a következő kötetben újra kérdésekké válnak.

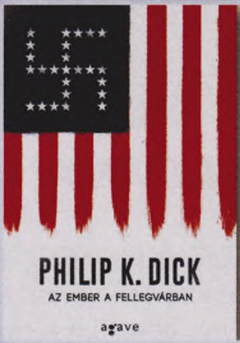
VISSZATÉRÉS A RÉMÁLOMBA

Amennyiben még nem olvastad az első kötetet, de szándékozol, a cikket nem feltétlenül érdemes tovább olvasni, mert a további könyvekről spoilerek nélkül beszélni gyakorlatilag lehetetlen. A következő rész, A pokol kapujában, ott veszi fel a fonalat, ahol az előző elejtette: Ethan Burke megismerte a város titkát és elvállalta a seriff szerepét, annak ellenére, hogy tudja, senkinek sem árulhat el semmit, így az élete gyakorlatilag képmutató, szürreális pokollá változik. Hiába élhet saját házában a feleségével és gyemekével, a nővel egyetlen őszinte szót sem válthat, fia pedig ahelyett, hogy közelebb kerülne hozzá, egyre jobban elhidegül tőle. Nem csoda, hogy folyamatosan keresi a lehetőséget, hogy kijátssza a város

ÉS EZEKET OLVASTAD?

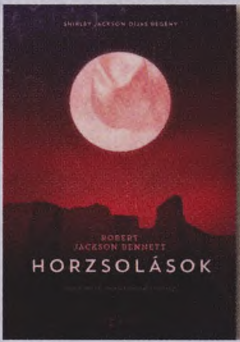
Egy vizsgálóbírósági titkár képtelen megszabadulni egy brutális gyilkosság rémképeitől, így úgy dönt, könyvbe önti a szörnyű emlékeket. Ez azonban nem bizonyul jó ötletnek...

Ismeritek Magyarországot? Nem azt, amiben élünk, hanem a másikat, aminek nagy szüksége lenne egy hősre. Ez a hős lehet Kukoricza Jancsi, feltéve, ha túléli a nehezét.

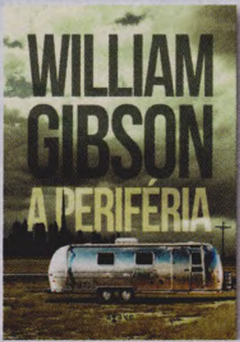


A második világháborút a nácik nyerték, immár az egész világ felett ők uralkodnak. Csak egyetlen embertől tartanak, aki a fellegvárban élve őrzi a legveszedelmesebb titkokat...

A Vörös lázadás folytatásában elszabadul az akció, és már-már a regény műfajának határát feszegetve ragadja magával az olvasót, aki azt sem tudja, hová kapja a fejét hirtelen.



Az ember lelkén csúnya sebeket ejt az idő, amik aztán soha nem gyógyulnak be teljesen. Ezektől szenved a volt rendőr Mona Bright is, akinek muszáj szembenéznie a múlttal.



Azt hitted, minden sci-fi és posztapokaliptikus regény ugyanolyan? Amennyiben igen, akkor eljött az ideje, hogy Flynne Fisherrel együtt te is a gonosz Perifériára költözz!

pszichopata urát, aki folyamatos ellenőrzés alatt tartja a férfit és a Wayward Pines összes lakóját.

Ez az alap folyamatosan garantálja a paranoiát, mindenki gyanakodva méreget mindenkit, és közben az időjárásról és a városkában történő, nem létező eseményekről beszélgetnek. A főszereplő ilyenfajta társas magánya simán túltesz az előzményben elszenvedett fizikai megpróbáltatásokon. Az igazság birtoklásának már-már elviselhetetlen súlya párosul a teljes tehetetlenséggel és a totális szellemi egyedülléttel: Burke pontosan tudja, hogy csak magára számíthat, és csak ő fedheti fel az igazságot a városlakók előtt. Ezen szituáció nyújtotta lehetőségeket nagyon ügyesen használja az író, egyre többet tudunk meg az eddig kissé elhanyagolt jellemrajzú mellékszereplőkről. Kiderül, hogy akadnak azért olyanok, akik menekülnének, olyanok is, akik lázadni próbálnak a diktatúra ellen, és egy teljesen új szálon keresztül képet kapunk a Wayward Pineson kívül elhelyezkedő apokaliptikus világról. Ennek ellenére Blake Crouch továbbra sem próbál látnoki víziókat elénk varázsolni. Egyszerűen csak laza, csavaros agyú mesteremberként vezet végig a cselekményen, miközben még mindig meg tudja döbbenteni az olvasóit úgy, hogy elsődleges célja továbbra is a szórakoztatás. Nem szolgál újdonságokkal az emberi természet sötét oldaláról, megtették már ezt előtte mások, az elnyomó diktatúrákról sem mond olyat, amit nem olvashattunk már korábban, és az általa lefestett jövőkép sem eredeti. Egyszerűen csak szinte tökéletes szinten műveli a szakmáját, és ösztönös természetességgel építgeti a sztorit a lehengerlően pörgős fináléig.

WAYWARD PINES NEM AZ A HELY, AHOL SZÍVESEN ÉLNÉNK, HOLOTT A VALÓSÁG NÉHA MÉG A BRUTÁLIS RÉMÁLMOKNÁL IS SOKKAL FENYEGETŐBB ÉS ROSSZABB.

A cím nem véletlen, végül a pokol kapui valóban megnyílnak, és bár a város titka mindenki előtt lelepleződik, úgy tűnik, hogy ennek már semmi jelentősége sem lesz, hiszen a pusztulás elkerülhetetlennek látszik. A második kötet lezárása olyan módon történik, hogy az ember azonnal rohan a könyvesboltba a harmadikért – szerencsére az Agave kiadó nagyjából egy hónap eltéréssel adta ki a sorozat részeit, így a magyar olvasóknak nem kellett hosszú hónapokon keresztül őrlődni a befejezést illetően.

Amíg az első könyv műfaja végül a sci-finél állapodik meg, a másodikban pedig egy gyilkossági nyomozás köré épített krimit kapunk, a harmadik színtiszta horror. Burke árulását látva a város ura megnyitja a külvilág kapuit, ám ez nem a várva várt szabadságot jelenti a városlakók számára. Az egykori titkos ügynök azonnal szembesül tettének következményeivel és az első sorból nézheti végig, ahogy a besték elárasztják a várost és elkezdik elpusztítani az immár védetlen közösséget. Wayward Pines ostroma gyomorforgató mészárlás, a legrettenetesebb történéseket is minden részletre kiterjedően elénk tárja az író, sőt, némi fekete humort is sikerül a sorok közé csempésznie. Van, akit egyszerűen csak bedob a húsdarálóba, míg egyes szereplők utolsó perceit részletesen végigkövethetjük. Az öldöklés mégsem válik a feszültség kárára: pontosan tudjuk, hogy az emberiség utolsó tagjai pusztulnak el a legváltozatosabb, szinte mozgóképszerűen megelevendő módokon.

TÉVÉS VÉGJÁTÉK

Nem is csoda hát, hogy a Fox lecsapott a regényfolyamra, és a Wayward Pines alig egy hét múlva debütál sorozat formájában is. Olyan neveket sikerült a projekthez megnyerni, mint a Hatodik érzék és A falu rendezője, M. Night Shyamalan, de az epizódok rendezői között is van ismerős név, például Antall Nimród is lehetőséget kapott. A szereplőgárdában Matt Dilon neve mellett feltűnik Juliette Lewis (Alkonyattól pirkadatig), Carla Gugino (Watchmen) és az Amerika kapitányban megismert Armin Zolát alakító Toby Jones. Bár a hivatalos premierdátum május 14, a bevezető epizódot már április 24-től meg lehet találni számos online videostreaming szolgáltatás kínálatában. A pilot alapján úgy tűnik, hogy a könyv hangulatát sikerült teljes mértékben átemelni a tévére, így hasonlóan élvezetes lesz hétről hétre a képernyőre tapadni, mint a regényeket kézbe venni. Sőt talán kicsit még jobb is, mivel sajnos a magyar fordítás igencsak silány minőségű lett, pedig még csak nem is nehezen megfogható szépirodalmi szöveggel kellett megküzdenie a fordítónak. Aki pedig nem tud addig várni, nyugodtan vesse magát a könyvekre és készüljön arra, hogy hosszú éjszakája lesz.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Jó nagyot kívánok, olvasók! Most, hogy végre kisütött a nap, a vámpírok elvonultak hosszú téli álmot aludni, a partiarcok meg végre lementek a Balatonra előpartizni, elkezdhetünk beszélni a hüvelyg... izé a szokásos gamerdolgokról. Olyan izgalmas, érdekes témákról, amiket mindig is meg akartatok beszélni/kérdezni, de valamilyen okból nem tettétek. Mint például, hogy miért adunk ilyen kevés százalékot valamire, vagy hogy Chocho miért eszik tésztát tésztával, és közben hogy-hogy nem hízik (esz a jóindulat, ez van – Chocho). Mivel meglepően sok levelet kaptam ebben a hónapban tőletek (köszcsi-puszcsi mindenkinek értük), vágjunk is bele gyorsan a válaszolgatásba. Első levelünkben rögtön magyarázkodnunk kell, de a téma nagyon szuper!

FORRÓ A HELYZET MIAMIBAN

Kedves Chris és PC Guru Team! Ma, mint minden ötödik csütörtökön elmentem az újságoshoz, és megvettem a legfrissebb Gurut. Jöhet nekem Bloodborne, Battlefield Hardline, Pillars of Eternity meg Cities: Skylines, engem legjobban a Hotline Miami 2 tesztje érdekelt. Sok kritikát olvastam a neten, úgy érzem, hogy sokan nem értették meg a játék új irányát. Félelmem itt sem volt alaptalan, ugyanis Flynn 54%-ra értékelte a programot, szinte csak negatívumokról beszélve. Nos, ha már a Portalt a múltban 70%-ról 85%-ra felértékeltétek (teljesen jogosan) (Így van, TELJESEN JOGOSAN nem értékeltünk újra semmit, de ha már, akkor a Portal mától 10%, mert azóta is várom a tortát! – Chocho), akkor valaki hozzáértőbb is tesztelhetné a HM2-t. Már az első résznél elakadt a lélegzetem: „Valahol az ötödik vagy hatodik óra után vagyok, szerencsére már a stáblista pörög" Tényleg? Egyszer végigjátszotta és kész? Ennyiből nem lehet tesztet írni, egy végigjátszás alatt TALÁN belerázódunk az új mechanikába, ami a hangsúlyt a melee fegyverekről (sajnos) a lőfegyverekre helyezte. Először nekem se tetszett, de látva, hogy milyen jól működnek, belerázódtam. Még azt is írta, hogy nem lehet kombózni. Dehogynem lehet, csak nem szabad félni a haláltól. A maszkok hiányáról pedig annyit mondanék, hogy így sokkal személyesebbek lettek a karakterek. Arra például ki sem tért a cikkíró, hogy a játéknak van nehezített módja (értem én, hogy frusztrált, de ez akkor is eléggé fontos infó), illetve hogy lesz pályaszerkesztője. Úgyhogy itt ülök, írom ezt a levelet, és értetlenkedve nézek, hogy miért kapott csak 54%-ot? Ennyit még az Order is kapott, pedig annak csak szép volt a grafikája. Eddig általában egyetértettem a kiosztott százalékokkal (bár azért Chocho Soul Sacrifice-ra adott 60 százalékát is kevesellttem) de most körülbelül olyan volt a tesztelő, amikor nem kap pénzt, hogy fényezze a játékot. Nem azt mondom, hogy a Hotline Miami 2 egy tökéletes játék. Azt sem, hogy jobb, mint az első rész (mert szerintem sem jobb), csak azt, hogy 70%-ot megérdemel. Nem baj, ha nem kerülök be a levrovba, de valamilyen módon tudasd majd velem légy szíves, hogy valaki olyan is teszteli, aki nemcsak a negatívumot keresi egy játékban.
u.i.: A magazin szuper, csak így tovább!
Üdvözlettel, **ROLOCA**

Gyakorta előfordul, hogy tesztíráskor a véleményünk nem feltétlenül egyezik az olvasókéval. Bármennyire is igyekszünk tárgyilagosak, objektívek maradni egy teszt elkészítésekor, el kell fogadni, hogy a kritika többnyire szubjektív dolog, ami az adott személy véleményét tükrözi. Ennek ellenére mi tartjuk magunkat ahhoz, hogy az újságban megjelent tesztjeink a PC Guru álláspontját közvetítik. Szóval amikor Flynn azt írja, hogy ez a játék 54%-ra értékelhető, akkor az a PC Guru véleménye, tehát nekem is egyet kell értsek vele, bíznom kell az ő értékrendszerében. És bízok is. Jómagam például nagyon nem lettem volna jó tesztelője ennek a játéknak, hiszen kb. a harmadik pálya után agyvérzést kaptam tőle. Én még ennyit se adtam volna rá. Nem ismerem olyan jól a játékot, hogy értékelhessem, számomra csak az volt furcsa, hogy ilyen gyorsan az első rész után megérkezett a második, ami sejteti, hogy a készítők nem feccöltek bele annyi munkát, mint amennyit a rajongók megérdemeltek volna. Viszont van pár dolog, amiben nem értünk egyet. Először is egy játékot igenis lehet egy végigjátszás után értékelni. Sőt, sok esetben még ennyi sem kell ahhoz, hogy levonjunk magunkban bizonyos következtetéseket. Az pedig, hogy egyes elemeiről nem írunk valaminek, annak két oka lehet: egyik az, hogy egyszerűen nem tartjuk olyan fontosnak, hogy megemlítsük, a másik pedig a helyhiány. Egy kétoldalas cikkben ugyanis nagyon szorítja a cikkírót a karakterszám, ezért nem tud mindenről említést tenni, ami a játékban van. Egyébként a PC Guru különösen nagy karakterszámú teszteket ír, a külföldi sajtóhoz képest mi sokkal többet fordítunk arra, hogy az adott termék minden egyes eleméről véleményt alkossunk. Az pedig, hogy egyszer majd lesz pályaszerkesztője, értékelhetetlen dolog. A tesztíráskor az adott állapotokat kell figyelembe vennünk, nem pedig a két-három patchcsel későbbieket. A Battlefield 4 esetében is leírtam, hogy az egy bughalmaz volt, amit a megjelenéskor kaptunk, hiába fut most már tökéletesen a játék. (Most kicsit trollmentes hangulatban is idepiszkítok, egyrészt mert emlegetsz a levélben, másrészt mert furcsaságokat beszélsz. Szerinted hányszor kéne végigjátszani egy játékot ahhoz, hogy releváns legyen a véleményünk? Kétszer? Hétszer? Tízszer? És ezt mely játékoknál kéne megtenni? Mondjuk egy 100 órás Pillarsnál? Vagy egy 60 órás Dark Souls II-nél? Az a helyzet, hogy akárhány órát játszhatnánk a Hotline Miami 2-vel, attól még nem tetszene jobban, mint ahogy neked sem kevésbé. A Soul Sacrifice-ra pedig amúgy nem adtam 60%-ot, csak az újrakiadást teszteltem, és az 83-at kapott! – Chocho)

A LOPÁS BŰN, ÉRTEEEM?

Szia Chris! Azért írok, mert egy ideje motoszkál a fejemben egy kérdés, amit fel szeretnék tenni. Hátha ti fényt hoztok a sötétségbe. Szóval a kérdésem az, hogyha steamen van egy játék, amit megvettem és letöltöttem, majd egy crack segítségével Steam-függetlenítem, az már kalózkodás? Nem rakom fel a netre, csak azért csinálom, hogy megkönnyítsem az életem. De továbbmegyek: ha módosítom a játékot (moddolom), és azt odaadom egy-két haveromnak, hogy LAN-partikon játszanak vele, akkor az illegális? Szűk körben lehet terjeszteni, vagy csak saját használatra felcrackelhetek egy játékot?
A válaszokat előre is köszönöm! **KORNÉL**

Ehhez a kérdéspároshoz segítségemre hívtam Győri Ferenc barátomat a Chip magazintól, aki megerősített abban, amit eddig is sejtettem. Méghozzá azt, hogy ez bizony akkor is bűncselekmény. Ugyanis a Steam tulajdonképpen egy DRM-rendszer (másolásvédelem), ezért annak feltörése bűncselekménynek számít a szerzői

joghoz kapcsolódó, jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása miatt (Btk. 329/B. §). Viszont kétlem, hogy ilyen miatt bárhol bárkire rászálltak volna már, vagy bárhol a világon került valaki bíróság elé amiatt, hogy egy általa már megvásárolt terméket moddolt/ crackelt. Amennyiben viszont bárkinek továbbadod az így módosított játékot, az már komoly warezolásnak számít. Még akkor is, ha az egy családtagod, vagy a legjobb barátod kutyájának a testvére. Izé, neki mindegy. De inkább ne warezolj, ha nem akarod megütni a bokád. Egyébként pedig van a Steamnek offline módja is, ha az internetelérés a probléma.

HEROES OF THE PC GURU!

Szép napot! Múlt heti élményem osztanám meg veletek, mert olyan szuperek vagytok! Szóval az történt, hogy játszok a szobámban, egyszer csak kopognak. Egyik haverom állt az ajtóban, aki aztán hadarva elkezdte a mondókáját: „Mondtad, hogy kipróbálnád a Heroes of the Stormot. Az új PC Gurut olvastad már? Tessék!" majd a hóna alól előrántotta az áprilisi PC Gurut, ami mellé Heroes of the Storm bétakulcsot adtatok. Tudom, nem egy túl érdekes sztori, de őt ismerve nagyon furcsálltam, hogy ajándékot vett nekem. (Jó kis barátság lehet a tiétek, ha ez olyan meglepő. – Chocho) Aminek persze nagyon örültem, ezután ugyanis egy 12 órás HotS-maraton vette kezdetét.

Üdv, **HORVÁTH ÁKOS**

Látod-látod, milyen jó barátaid vannak. Mondjuk az is lehet, hogy csak az utcán találta a PC Gurut, és azért adta neked, mert te voltál a legközelebb hozzá. Vagy ki tudja, talán az volt a célja, hogy amíg játszol, simán kizabálhat a hűtőtökből mindent, mert úgysem veszed észre. Esetleg lánytestvéred van? Ő is gyanús nekem. Áh, csak szívózok, nagyon rendes tőle, hogy gondolt rád. Cserébe süss neki egy tál palacsintát, azt mindenki szereti. A receptet megtalálod ugyanabban a Guruban, a levrovban. Hogy került oda? Ne kérdezd. Egyébként csak megsúgom, hogy mostanában én is teljesen rá vagyok kattanva a (Palacsintára? – Chocho) Heroes of the Stormra. Minden nap felveszem a napi küldetéseket, már 33. szintű vagyok! Mire megjelenik a játék, már meg is unom valószínűleg. De mielőtt elküldtök melegebb éghajlatra, hogy milyen jó dolgom van, mostanra talán már nyílt bétába is lépett a játék, szóval bárki letöltheti. Csak ne crackeljétek meg, plz. Megjelenés júniusban! (Kérem a pénzem a hirdetésért, Blizzard!)

MI IS SZERETÜNK TÉGED!

Hello! Tartozom egy vallomással: szeretem a PC Gurut. Sőt, inkább imádom a Gurut! Az első betűtől az utolsóig. A veterán és újonc szerkesztőket, a teszteket, az előzeteseket, és az érdekes cikkeket. Egyszóval mindent, ami Guru. Van egy szekció, ami viszont mindent überel nálam, ez pedig nem más, mint az Ezzel játszunk sorozat. Nem tudjátok elképzelni, mennyire szeretem ezeket a videókat. Legyen az régi vagy új rész, mindig feldobja a napomat, percekig sírok egy-egy olcsó viccen. (Hékás! Azok igenis drága viccek! Kiszámlázzam őket?! – Chocho) Nem tudom hogyan és miként hoztok össze cool videókat, de jár a taps. Remélem, egy darabig még csináljátok. Csak azt mondjátok meg nekünk, nézőknek, hogyan tudnánk ennyi fantasztikus pillanatot viszonozni? Köszönjük, lopakodó mágus és nyafogós! Üdv, **BOGNÁR RICHÁRD**

Pedig én abban a tudatban voltam, hogy senki nem nézi ezeket a videókat, ezért aztán sosem volt lámpalázam. Köszi szépen, most majd lesz! Végig abban a hitben voltam, hogy unalmas, száraz anyagok ezek, amelyekben két (Csak egy... – Chocho) idióta vicceskedni próbál, aztán mindenki az arcát a tenyerébe temetve szenved, miközben nézi azokat. Mind a három ember. Mindenesetre most megnyugtattál, hogy akadnak még olvasók/nézők, akik miatt érdemes csinálni ezeket. Elégedettséggel tölt el a tudat, hogy akár csak pár percre, esetleg órákra is, de boldogságot, örömet tudtunk csempészni az életébe egyeseknek ezekkel a videókkal. Mi köszönjük, hogy néztetek minket! Sajnos viszont nem maradhat minden örökké ugyanolyan. Chocho ugyanis a héten dolgozik utoljára a magazinunknál, ezért vele nagy valószínűséggel nem fogunk tudni felvenni több videót. Most persze ígérgeti, hogy majd bejön néha, és akkor majd felveszünk anyagot, de erre kb. annyi az esély, mint nálam egy szőke melírozás. Írjatok neki, hogy legyen nagyobb lelkiismeret-furdalása, hadd tudja meg, mit hagyott itt! Uff!

ASUS REPUBLIC OF GAMERS G551JW
I7-4720HQ / 15.6 FHD / 1TB HDD+128GB SSD
GEFORCE GTX 960M 4GB GDDR5

WWW.DIGIPRIME.HU / INFO@DIGIPRIME.HU
+3670/286-4298 / 1074,BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már közel **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

http://bit.ly/pcguru_steam_curator

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

MORTAL KOMBAT X
WHO'S NEXT?
MÁR A BOLTOKBAN!
PS4
PlayStation Network
XBOX ONE
STEAM
PC DVD ROM
Available on the App Store
Available in the Android App Store
18
www.pegi.info
WWW.MORTALKOMBAT.COM
/MORTALKOMBAT
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
"PS", "PlayStation" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
CENEGA
NETHERREALM
WB GAMES

Mad Max

ELŐZETES Már több hónapja várunk arra, hogy eleget tudjunk meg a Mad Maxről, és végre nektek is elmesélhessük, miért is ez 2015 egyik legjobban várt játéka a PC Gurunál, de a júniusi számban végre alkalmunk is nyílik arra, hogy ezt megvalósítsuk. Úgyhogy töltsétek csurig a tankot és hegyezzétek a füleket, mert nem a levegőbe beszélünk a magasztaló szavakkal!

Project CARS

TESZT Ha egy játék többször is csúszik, az ember már tényleg félve írja le, hogy a következő számban alaposan kivesézzük, de mivel jelen sorok írásakor úgy tűnik, hogy már tényleg csak napok / órák választanak el minket a Project CARS tesztváltozatának megérkezésétől, ezért íme: a következő számban teszteljük!

Wolfenstein: The Old Blood

TESZT A tavalyi fergetegesen jó epizód után nem gondoltuk volna, hogy ilyen gyorsan visszatérünk a Wolfenstein világába, de a Bethesda behódolt a rajongók igényeinek, és érkezik egy új miniepizód, ráadásul a klasszikus második világháborús környezetben!

THE WITCHER 3

A játék, amit senkinek se kell bemutatni, főleg, mert megtettük a PC Guru februári számában – a világon az elsők között játszottunk vele, és májusban mi is rávetjük magunkat a teljes változatra, bejárva a lengyel szerepjáték monumentális világának minden szegletét.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 11-ÉN

JELENIK MEG!

TAVASZI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

ASUS MEMOPAD HD 7 TÁBLAGÉP

Az ASUS MeMO PAD HD7 egy héthüvelykes, 1280x800-as felbontású IPS képernyővel felszerelt táblagép, ami szórakozásra, munkára és egyéb feladatok elvégzésére egyaránt alkalmas. A gép lelke egy Intel Atom processzor, 1 GB RAM-mal és 16 GB belső tárhellyel kiegészítve.

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	43.990 Ft
Hosszabbítással:	42.990 Ft

THE WITCHER 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

MORTAL KOMBAT X

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

BATTLEFIELD: HARDLINE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

GTA V - VÉGRE MEGÉRKEZETT A PC-S VÁLTOZAT. KIVESÉZTÜK!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 05.
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003 15005

UPLAYES TELJES JÁTÉK: PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

STAR WARS™ BATTLEFRONT™

EA™

Idén nemcsak az új Star Wars-film érkezik, de az új Star Wars-játék is: epikus, 40 fős multiplayer csaták a sci-fi világ legendás helyszínein!

A NAGY RABLÁS

GRAND THEFT AUTO V

Megérkezett a döbbenetesen jól kinéző PC-s változat, visszatértünk Los Santosba!

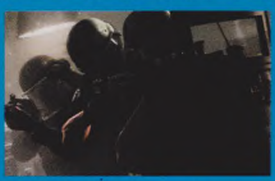
ÚJRATÖLTÖTT MÉSZÁRSZÉK

KILLING FLOOR 2

A kooperatív shooterek királya visszatért, hogy újraírja a véres lövöldözés fogalmát.

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
Megnéztük a multiplayer bétát!

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA
Kínába tévedt az első idei AC.



RAINBOW SIX: SIEGE
Visszatérőben a taktikus lövöldözést tökéletesítő Rainbow Six sorozat!

RIDE
A motoros játékok szakértőjének számító Milestone ismét meghúzta a gázkart.

DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN
Kibővített tartalom, feljavított grafika.